HAWKMOON





Table des Matières

TABLE DES MATIERES 2

CREATION DE PERSONNAGE 5

CREATION DU PERSONNAGE 5
CREER UN PERSONNAGE EXPERIMENTE 6
NATIONALITES ET PERSONNAGES 7
CORPULENCE DES PERSONNAGES 8
SANTE MENTALE 9
VALEURS MORALES 12
RELIGION DANS LE TRAGIQUE MILLENAIRE 16
GLOIRE ET HONNEUR 17
PETITE HISTOIRE PERSONNELLE 18
NOUVELLES PERSONNALISATIONS 20
APPROFONDIR L'HISTORIQUE DES PJ 21
DANS LA PEAU D'UNE FILLE 22
LES ENFANTS DU TRAGIQUE MILLENAIRE 24
NOBLESSE ET CHEVALERIE 25

NOUVELLES PROFESSIONS 29

TABLE DES PROFESSIONS 29
LES PROFESSIONS 30
REGLES OPTIONNELLES SUR LES PROFESSIONS 36

COMPETENCES 38

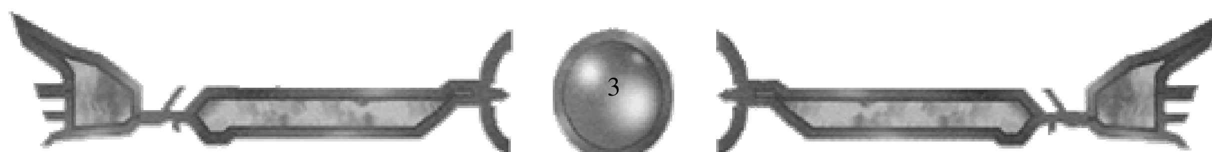
EXPERIENCE 38
NOUVELLES COMPETENCES 38
RETOUR SUR CERTAINES COMPETENCES 43

ARMES ET ARMURES 46

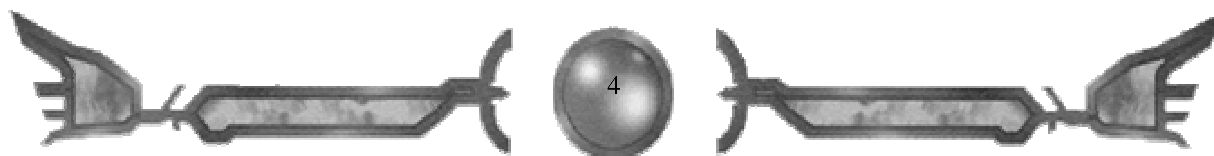
I – LES ARMES DE CONTACT 46
II – LES ARMES DE JET 48
III – LES ARMES DE TIR 51
IV – LES ARMURES 52
V – POINTS DE STRUCTURE 54
VI – NOUVELLE TABLE DES BLESSURES GRAVES 54
VII – LES BOTTES SECRETES 56

NOUVEAUX SECRETS TECHNOLOGIQUES 58

NOUVEAUX SAVOIRS TECHNOLOGIQUES 61



HAWKMOON





Hawkmoon

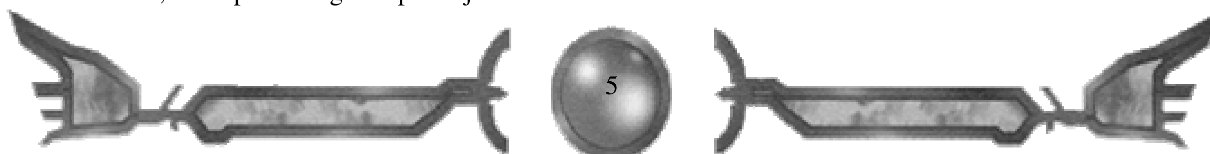
Création de personnage

Création du personnage

Cette aide de jeu a pour vocation de vous permettre de créer plus rapidement, en n'omettant aucun aspect, votre personnage. Elle se présentera simplement en une suite d'action à accomplir. Cette liste peut paraître rébarbative, mais je vous assure de son utilité et de la vitesse (et surtout le minimaxage) d'exécution. Les maîtres de jeu sont seul juge en la matière, comme dans nombres d'autres domaines.

1. Déterminez les caractéristiques de votre personnage comme indiqué dans le livre de base **Hawkmoon**. Ne répartissez pas encore vos caractéristiques.
2. Déterminez le pays d'origine de votre personnage en tirant dans le tableau des origines ci-dessous.
3. Tirez ou choisissez votre origine sociale. Attention : ne répartissez pas vos 250 points de compétences pour l'instant.
4. Répartissez vos caractéristiques, en effet il est plus aisé (et logique) de le faire lorsque vous connaissez l'origine sociale de votre personnage.
5. Tirez la petite histoire personnelle de votre personnage. Jetez ensuite l'historique approfondie de votre personnage
6. Tirer ou choisissez une personnalisation pour votre personnage comme indiqué dans le livre de base (deux nouvelles personnalisations sont décrites ci-dessous).
7. Tirez ou choisissez les valeurs morales de votre personnage.
8. Calculer la corpulence de votre personnage.
9. Répartissez les 250 points de compétences dans les compétences de votre Origine Social (vous aurez remarqué que vous y gagnez grâce à l'attitude). *Règle optionnelle :* Un personnage débutant ne peut commencer avec plus de 80% dans une compétence d'arme (bonus de l'arme compris), et avec plus de 70% dans toute autre compétence (bonus de base compris). Ajoutez un bonus de 1% par année au-dessus de 20, pour un maximum de +20 (arme = 100%, autres 90%).
10. Tirez l'âge de votre personnage : il est de 17+1d6 ans. Un joueur peut décider d'avoir un aventurier plus vieux, ajouter alors un nombre de d6 années supplémentaires voulues, mais attention, à partir du 5ième d6 (non compris) l'aventurier commence à ressentir les effets de l'âge comme décrit plus bas. De plus, pour chaque année au-dessus de 17 ans, le personnage gagne 10 % à répartir comme bon lui semble dans ses compétences (n'oubliez pas les limitations de compétences), ainsi que 1d4 points de gloire supplémentaire.
11. L'argent et équipement : chaque aventurier commence avec 1d6 x 30 souverains + l'argent supplémentaire apporté par son Origine social. Il possède automatiquement toute arme dont sa compétence dépasse 25% (à concurrence de trois maximums), ainsi qu'un cheval de selle avec son harnachement au complet. Le personnage possède 600 souverains supplémentaires pour acheter son armure, mais cet argent ne sert qu'à cela, si tout n'est pas utilisé dans l'achat d'une armure, il perd ce qui reste. Il se doit d'acheter le reste de son équipement.
12. Calculez les Points de vie, de Magie, de SAN ainsi que le modificateur aux dégâts.
13. Enfin, choisissez le nom, le sexe et la description de votre personnage. Si vous le voulez, vous pouvez faire un jet dans le tableau des allures.

Voilà, votre personnage est prêt à jouer. Amusez-vous bien.

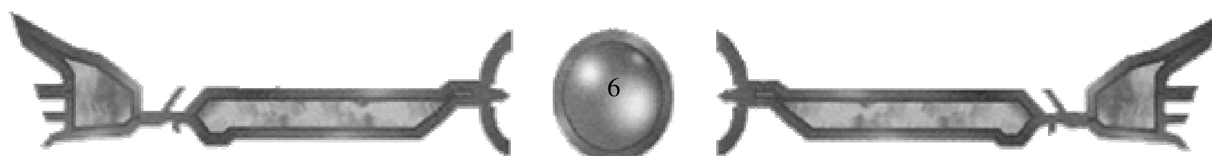




Créer un personnage expérimenté

Ceci est une règle optionnelle pour créer des aventuriers qui sont déjà de vieux baroudeurs de l'Europe du Tragique Millénaire. On reprend dans l'ensemble la création classique d'un personnage à laquelle on ajoute les éléments suivants :

- Répartissez 100 points de compétences supplémentaires – nouvelles limites de compétences : 110% pour les compétences d'armes et 90% pour les autres compétences. Ajoutez un bonus de 1% par année au-dessus de 20 ans, sans maximum.
- Les personnages débutent avec 1d20 points d'alliance positif et 1d10 points d'alliance négatif, calculez les points d'honneurs en fonction.
- Tout personnage expérimenté commence avec 1d100 points de Gloire supplémentaires.
- Les scientifiques ou les personnages qui le désire commencent avec 2d4 points de COMP supplémentaires à choisir, ceux qui n'en veulent pas commencent avec un objet technologique.
- L'aventurier gagne 500 souverains supplémentaires, ce qui représente le gain d'aventures précédentes.
- Faites un jet de Chance. En cas d'échec le personnage à reçu une blessure majeur. Faites les jets nécessaires pour savoir où et quels en sont les conséquences.
- Enfin, un aventurier expérimenté ne gagne ou ne perd aucun point de SAN supplémentaire. Cela représente le fait que cette caractéristique à déjà fluctuée durant ses aventures précédentes.





Nationalités et Personnages

- Les Joueurs tirent leur patrie natale de l'Europe sur le tableau ci-dessous

d100	Table de nationalité
01-85	Europe occidentale
56-98	Royaume de l'Est
99-00	L'Orient mystérieux

- Les Royaumes Occidentaux

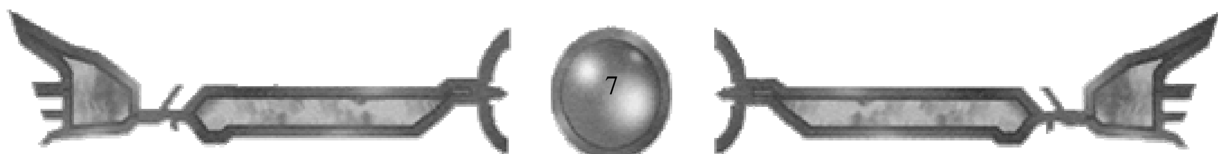
d100	Pays	Modificateurs	Corpulence
01-17	Espanya	DEX+1, APP+1	1d6 : 1-3 = faible, 4-6 = moyenne.
19-34	France	APP+1	1d6 : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne.
35-51	Germanie	CON+1, INT+1	1d6 : 1 = faible, 2-6 = moyenne.
52-56	Hollandia	TAI-1, DEX+1, APP+1	1d6 : 1-3 = faible, 4-6 = moyenne.
57-68	Italia	TAI-1, DEX+1	1d6 : 1 = faible, 2-5 = moyenne, 6 = forte
69	Kamarg	APP+1	1d6 : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne.
70-73	Les îles	Voir plus bas	Voir plus bas
74-79	Otriche	—	1d6 : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne
80-90	Scandie	FOR+1, TAI+1, DEX-1	Moyenne
91-95	Granbretanne	Voir plus bas	1d6 : 1 = faible, 2-4 = moyenne, 5-6 = forte.
96-00	Sweiss	TAI-1, DEX+1	1d6 : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne

- Les Royaumes de L'Est

d100	Pays	Contrée	Modificateurs	Corpulence
01-02	**Bulgaria**		CON+1, TAI–1	1d6 : 1-4 = moyenne, 5-6 = forte
03	**Crimiée**		Aucun modificateur	1d6 : 1-3 = faible, 4-6 = moyenne
	Grékie			
04		Grékie Australe	Toutes à –1	1d6 : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne
05		Grékie Boréale	Toutes à –1	1d6 : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne
06		Les Archipels	DEX+1	1d6 : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne
	Karpathes			
07-08		Karpathes	Aucun modificateur	Forte
09		Moldava	Aucun modificateur	Forte
10	**Magyarie**		Aucun modificateur	1d6 : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne
	Moscovie			
11		Baltik	Aucun modificateur	1d6 : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte
12-33		Bieloscovie	Aucun modificateur	1d6 : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte
34-42		Kerch	Aucun modificateur	1d6 : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte
43-58		Posnanie	Aucun modificateur	1d6 : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte
59-81		Steppes de Sarmatique	Aucun modificateur	1d6 : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte
82-84	**Roumania**		POU +1	1d6 : 1 = faible, 2-5 = moyenne, 6 = forte
85-88	**Slavie**		CON +1	1d6 : 1 = faible, 2-5 = moyenne, 6 = forte
	Tchekia			
89-90		Bohème	CON+1	1d6 : 1-2 = moyenne, 3-6 = forte
91		Slovaquie	Aucun modificateur	
92		Ruthanie	CON+1	
	Ukranie			
93-96		Ukranie	CON+1d2, DEX-1	1d6 : 1-2 = moyenne, 3-6 = forte
97-00		Les Kanaths Mutants	Aucun modificateur	

- L'Orient Mystérieux

d100	Pays	Modificateurs	Corpulence
01-20	Arabie	INT +1, POU +1	1d6 : 1-4 = faible, 5-6 = moyenne.
21-40	kyprus	Aucun modificateur	1d6 : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne.
41-60	Perse	APP+1	1d6 : 1-4 = faible, 5-6 = moyenne.
61-80	Syria	Aucun modificateur	1d6 : 1-3 = faible, 4-6 = moyenne.
81-00	Turkia	TAI+1, DEX+1	1d6 : 1 = faible, 2-6 = moyenne.





Particularités

- **France :**

Région	Modificateurs régionaux
Alzas	Natation [50%]
Aquitior	Crédit [10%]
Begik	20% de chance d'avoir la compétence Art [Botte Secrète].
Gascoigne	Aucun modificateur supplémentaire
Hautes terres	Seul profession : Mutant primitif. 10% chance d'avoir une maladie mentale.
Iles de feu	Création du personnage comme un Scandin. 10% de chance d'être atteint d'une maladie mentale. 5% de chance d'avoir un cristal de lumière ayant 3d6 POU.
Loreine	+10% dans une arme. 10% de chance d'avoir la compétence Art [Botte Secrète]. Parle le Germain au même niveau que sa langue nationale.
Lyonois	Tous les combattant utilise la pique comme arme de base.
Normandia	Si le personnage est Chasseur ou Combattant, il a 25% de Chance d'être breton. Rajoutez 1 en FOR et CON.
Oléan	10% de chance d'être atteint d'une maladie mentale.
Parye	Aucun modificateur supplémentaire
Picardia	Si le personnage est un Mutant, il vient obligatoirement de Lil. Voir description du duché.
Vieux royaume	Aucun modificateur supplémentaire.

- **Les îles**

D100	Région	Modificateurs régionaux	Corpulences
01-20	Eire		
21-40	Orkneys & Shetlas	CON+1d2, TAI+1d2, DEX-1, APP-1	1d6 : 1 = faible, 2-5 = moyenne, 6 = forte
41-60	Corsica et Sardainya	DEX+1	1d6 : 1 = faible, 2-5 = moyenne, 6 = forte
61-80	Malte	Aucun	1d6 : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte
81-00	Sicilia	TAI-1, DEX+1 5% de chance d'être de souche scandine	1d6 : 1-4 = moyenne, 5-6 = forte

- **Granbretanne**

D100	Région	Modificateurs régionaux
01-15	Yel	FOR+1, CON+1, Dex-1, APP-1d2
16-25	Sypswitch	Le PJ est automatiquement un Homme-serpent*
26-40	Kotland	CON+1d6, TAI-1d6*
41-55	Nurmland	Voir Londra
56-70	Surmland	Voir Londra
71-00	Londra	FOR+1d2, INT+1d2, POU+1, APP-1d4

* Le personnage est un Mutant.

Corpulence des personnages

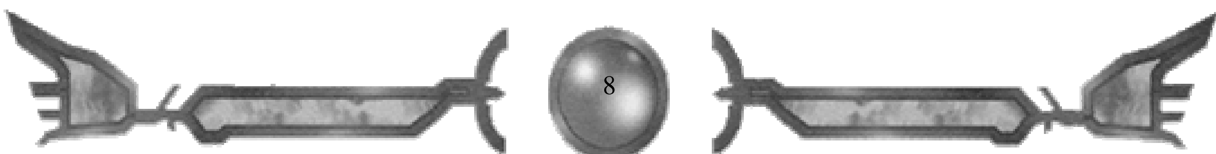
Dans un premier temps, la corpulence d'un personnage est (faible/moyenne/forte) est déterminée par sa nationalité. Les tailles et les poids indiqués dans la **Table des Tailles Humaines** correspondent à des moyennes de poids pour une taille donnée. Si le poids compris dans la fourchette typique de votre nationalité vous convient, choisissez simplement un nombre dans l'éventail proposé. Cependant, si vous désirez quelques variations, lisez ce qui suit.

Table des Tailles Humaines

TAI	Hauteur en Cm	Corpulence Faible	Moyenne	Forte
8	150-155	36-40	53-60	71-80
9	156-160	41-45	61-67	81-90
10	161-165	46-50	68-75	91-100
11	166-170	51-55	76-82	101-110
12	171-175	56-60	83-90	111-120
13	176-180	61-65	91-97	121-130
14	181-185	66-70	98-105	131-140
15	186-190	71-75	106-112	141-150
16	191-195	76-80	113-120	151-160
17	196-200	81-85	121-127	161-170
18	201-205	86-90	128-135	171-180
19	206-210	91-95	136-142	181-190
20	211-215	96-100	143-150	191-200
21	216-220	101-105	151-157	201-220
+1	*+5*	*+5*	*+8*	*+10*

Faible : Jetez 1d10. Sur un résultat de 8-9, il est légèrement plus lourd que la normale. Ajoutez 1d6 kg à son poids et augmentez sa CON de 1 point. Sur un résultat de 10, il est à la fois plus lourd et plus lent que la moyenne. Ajoutez 1s10 kg à son poids, augmentez sa CON de 2 points mais diminuez sa DEX de 1 point.

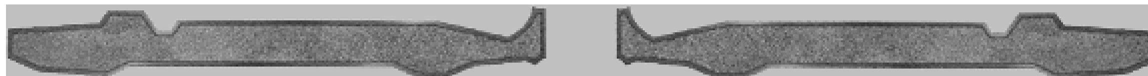
Moyenne : Lancez 1d10. Sur un résultat de 1 à 4, il est dans la norme et ses caractéristiques ne subissent aucun changement. Sur un résultat de 5 à 7, il pèse 1d10 kg de moins que la normale. Retirez 1 point de CON et ajoutez 1 point de DEX. Sur un résultat de 8 à 10, ajoutez 1d10 kg à son poids. Augmentez sa CON de 1 point et diminuez sa





DEX de 1 point.

Forte : Jetez 1d10. Sur un résultat de 1 à 5, il est dans la norme et ses caractéristiques ne subissent aucun changement. Sur un résultat de 6 à 8, il pèse 1d10 kg de moins que la normale. Ajoutez 1 point à sa DEX. Sur un résultat de 9 à 10, il pèse 1d10 kg de plus que la normale. Ajoutez 1 point à sa CON et retirez 2 points à sa DEX.



Santé mentale

Tiré du supplément La France

Déterminer la SAN d'un personnage

La SAN (Santé Mentale) n'est pas une caractéristique à proprement parler. Elle est comprise entre 1 et 99. La SAN caractérise la faculté du personnage à supporter de violents chocs psychologiques. L'horreur et la terreur qu'inspirent certaines créatures peuvent diminuer la SAN de votre personnage. Celui-ci tombera alors doucement dans la folie.

La SAN d'un personnage équivaut à 5 x POU. La SAN d'un personnage ne change pas si son POU augmente ou diminue par la suite. Inscrivez sur votre feuille la quantité de SAN initiale du personnage. Notez la moitié de la SAN initiale du personnage, ce qui représente son Seuil de Folie Temporaire (SFT). Le SFT d'un personnage ne change jamais.

De temps à autre, vous devrez réussir un jet de SAN. Ce jet est effectué à l'aide d'un dé de pourcentage. Le jet est réussi s'il est égal ou inférieur à la SAN du personnage au moment ou le joueur lance les dés. Si le jet est manqué, la SAN du personnage diminue. Toute perte de SAN est généralement permanente. Si le personnage perd une quantité de points de SAN supérieur ou égal à son SFT en moins de 10 minutes (50 rounds), il deviendra alors temporairement fou. Si la SAN du personnage tombe à 0, il devient complètement dément. C'est au MJ de déterminer la folie du personnage et sa durée à l'aide des tableaux suivants.

Personnage Granbreton

Dans le cas d'un personnage Granbreton, réduisez sa SAN de 10 et déterminer aléatoirement l'une des maladies mentales suivantes. Vous pouvez aussi, en accord avec votre MJ, choisir librement.

Ces maladies sont incurables, nul traitement connu n'a réussi jusqu'alors à rendre un ''humain'' un Granbreton. Cependant il existe une échelle dans la folie des Granbretons, certains ont ''parfaitement réussi'', en d'autres termes ils ressemblent en tout point à l'animal totem de leur ordre, d'autres par contre conservent des traces d'humanité.

Ainsi chaque maladie comprend trois stades :

- **Léger :** la personne réussit encore à contrôler ses ''accès d'humeur''. Elle peut même, avec quelques efforts, passer pour un être équilibré. Seules des conditions exceptionnelles, telle une forte émotion, amène le Granbreton à dévoiler son véritable caractère. En fait sa maladie jaillit par crise à certains moments. Le reste du temps le feu couve sous la cendre, dans l'attente du prochain brasier. Lors de ces phases de ''sommeil'' le Granbreton paraît le plus charmant des hommes.
- **Grave :** la maladie prend le pas sur la personnalité du Granbreton. Il lui est de plus en plus difficile de réfréner sa maladie. Celle-ci s'exprime à chaque opportunité à moins que le malade ne se domine, en d'autres termes, qu'il réussisse un jet sous POU x 3.
- **Critique :** la maladie domine mentalement la personne. Celle-ci a perdu tout libre arbitre. Désormais, son seul intérêt consiste à se baigner davantage dans sa fange, à donner libre cours à sa folie. Certains Granbretons appellent cet état l'Incarnation. Selon leur avis, l'esprit de l'ordre se manifeste à travers certains animaux particulièrement exceptionnels.

Au commencement, un personnage Granbreton souffre toujours d'une maladie mentale au stade léger. Cependant son état ne peut que s'aggraver. En termes de jeu il doit chaque année tester sa SAN. En cas d'échec sa maladie passe du stade léger au stade grave et il perd 1d10 points de SAN ; en cas de réussite sa maladie reste stationnaire mais il perd tout de même 1d4 points de SAN. Si le Granbreton a fui l'Empire Ténébreux, il gagne alors un bonus de 20% à chaque test annuel. Une fois le stade grave atteint, le personnage perd systématiquement 1d10 points de SAN chaque année. Sa maladie devient critique lorsqu'il a perdu tous ses points de SAN.

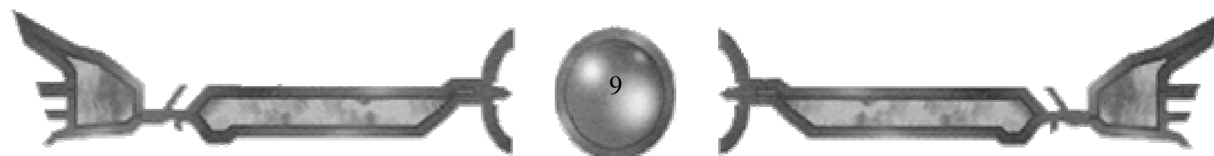




Table des maladies mentales des Granbretons

1 **Sadique**
Le malade tire satisfaction de la souffrance d'autrui. Généralement, il préfère infliger lui-même ses tortures, dans l'espoir d'entendre sa victime le supplier.

2 **Schizophrène**
Le malade possède deux personnalités qui se succèdent. Généralement, les Granbretons atteints de schizophrénie se prennent réellement, lors des crises, pour l'animal de leur ordre. Il n'est pas rare de voir des loups déchirer avec leurs gantelets, la chair de leur victime.

3 **Tueur psychopathe**
Le malade a besoin de tuer. Il peut se passer de nourriture, de boisson, mais régulièrement, comme l'homme assoiffé se rue vers une coupe d'eau, il doit étancher sa soif de sang. Ces envies ne s'embarrassent guère de sentiments : amis, parents, femmes, enfants, tout est bon…

4 **Xénophobe**
Le Granbreton atteint de xénophobie ressent une haine, un mépris incommensurable envers les étrangers. Le seul destin qu'ils méritent est de devenir les esclaves de l'Empire Ténébreux.

5 **Berserk**
A chaque combat, le Granbreton est pris de folie guerrière. Tant qu'il reste un ennemi à abattre, il ne déposera pas les armes et ne fuira pas. Nombre de Sangliers sont Berserk.

6 **Paranoïaque**
Le malade est persuadé qu'il est la cible d'un vaste complot dirigé contre lui. Les Granbretons victimes de paranoïa localisent souvent le complot chez les ennemis de l'Empire.

7 **Tyrannique**
Le malade a besoin de régenter, de commander, d'ordonner. Il se voit comme l'homme de la situation, celui qui doit être écouté par tous. Toute résistance, contrariété, insubordination, le plonge dans une colère rouge.

8 **Sans sentiment**
Le Granbreton est incapable de ressentir une émotion, un sentiment. A ses yeux les relations humaines se limitent à des rapports de force, tout se calcule, tout se prévoit.

9 **Asocial**
Le malade ne respecte, ni ne supporte, la vie en communauté. Tout lui sera bon pour détruire les règles de la société où il séjourne. La seule règle qui lui convient est celle de l'anarchie la plus sauvage.

10 **Hypochondriaque**
La personne se voit et se sent toujours malade. Elle n'a de cesse de prévenir son entourage de sa santé déclinante, de la faiblesse de ses forces…

Perdre de la Santé Mentale

Il existe plusieurs façons de perdre de la SAN. La plus courante dans l'Europe du Tragique Millénaire étant d'assister à la débauche de violence des troupes de Granbretanne. Le tableau ci-dessous nous donne quelque façon non-exhaustive de perdre de la SAN.

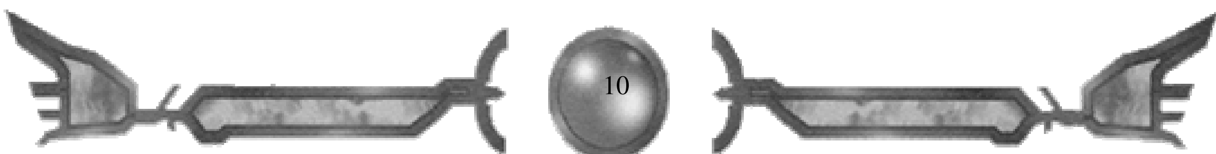
Vision	Pertes associés[1]
Encaisser une blessure majeure	1 / 1d4
Etre confronté pour la première fois au Chaos	0 / 1d8
Etre le témoin d'une scène violente	0 / 1d4
Etre témoin des exactions des Granbretons	1/1d6
Voir le cadavre d'un proche	0 / 1d3
Voir un charnier Granbreton	1 / 2d6
Voir un Mutant	Généralement 1 / 1d6
Voir une créature Chaotique[2]	Généralement 1 / 1d8

[1] le premier chiffre indique une perte pour un jet réussit de SAN, le second pour un jet loupé de SAN.
[2] cela dépend beaucoup de l'aspect extérieur de la créature (exemple : un Oonaï fera probablement perdre 1/1d8 SAN alors que la vision d'un Dragon prêt à vous avaler fera perdre 8/8d8 SAN). Seul le MJ est habilité à jauger de la menace pour la SAN de ses personnages..

Effet de la SAN

Le Seuil de Folie Temporaire (SFT) sert en cas de perte de SAN grave. Si vous perdez la valeur ou plus de votre SFT d'un coup, votre personnage devient fou pour une durée déterminée dans le tableau des durées. Il n'y a que de cette manière que votre personnage peut ‘’gagner’’ un désordre psychologique.

Mais certaines pertes moins importantes peuvent choquer votre personnage. A chaque fois que vous perdez 20 points de SAN d'un coup, votre personnage est choqué. Faites un jet de SAN et regardez l'effet dans





le tableau suivant.

Jet de SAN (1d100) ➔ effet
Critique ➔ le personnage est dégoûté et la bile lui monte à la gorge. Ne peut que parer ou esquiver pendant 1d4 rounds.
Normal ➔ le personnage est choqué par ce qu'il a vu. Il vomit pendant les 1d8 prochain rounds, ne pouvant qu'esquiver les coups.
Echec ➔ le personnage ne supporte plus cette vision et tente de fuir cette chose. Il court pendant 1d8 rounds dans la direction opposé à sa vision. Il ne peut qu'esquiver les coups.
Maladresse ➔ le personnage est particulièrement affecté par ce qu'il a vu. Jetez 1d6 : de 1 à 3, le personnage fuit en bavant pendant 2d8 rounds, n'effectuant aucune autre action. De 4 à 5, il reste sur place en pleurant comme un enfant pendant 1d4+4 rounds. Il n'est plus capable de combattre et encore moins de tenter toute autre action.
A 6, la vision provoquant en lui le souvenir de siècles de cauchemars et il devient berserk, considérez le comme sous l'effet de la compétence Rage, avec la différence qu'il tuera tout ce qui bouge, avec une priorité pour l'objet de sa rage.

1d10	Durée
1-3	1d6 rounds
4	1d10 rounds
5	1d10 minutes
6	1d100 minutes
7	1d12 heures
8	1 journée
9	1d8 jours
10	Spécial[1]

[1] le Maître de jeu est libre de Choisir la durée en fonction de sa campagne. Cela peut durée des semaines, des années voir des siècles.

Le Maître de jeu est libre de choisir le type de folie dont est victime le personnage, une catatonie est la principale folie temporaire connue.

Lorsqu'un personnage est amené à 0 point de SAN (on ne peut tomber plus bas), il acquière une folie permanente. Encore une fois, le MJ est laissé seul arbitre en ce qui concerne les folies que l'on peut rencontrer dans sa campagne. Nous jugeons plus habile de le laisser décider pour ne pas déséquilibrer le jeu, dans un sens comme dans l'autre.

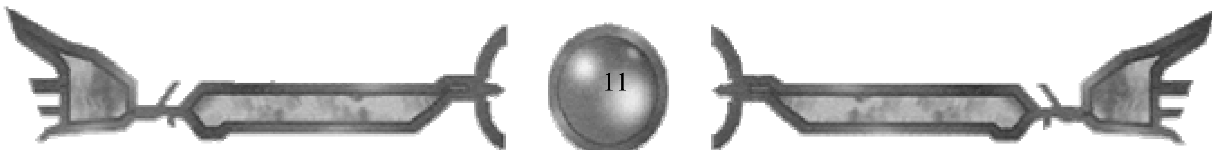
Gain de Santé mentale

Nous avons vu comment perdre de la Santé mentale, occupons nous maintenant de la façon d'en regagner.
Dans notre monde, un petit tour chez un psychologue ou un psychiatre nous permettrait de nous soigner de nos désordres psychologiques. Malheureusement, dans l'Europe du Tragique Millénaire ce genre de traitement n'existe pas. Un aventurier qui ''gagne'' un désordre psychologique le garde à vie. Mais ce n'est pas pour autant que sa SAN resteras au plus bas. Certaines actions des joueurs peuvent leur permettre de faire remonter leur points de SAN. Mais attention, un aventurier ne peut avoir plus de points de SAN qu'il n'en avait en début de carrière. Même le gain en points de POU ne permet pas de dépasser cette valeur.

Encore une fois, cette liste n'est pas exhaustive.

Action	Gain
Pour avoir tué une Aberration	La perte de SAN[1]
Pour avoir tué un Démon	La perte de SAN[2]
Pour chaque tranche de 5 points d'alliance positif	1 point
Voir un Seigneur Gris	1d10 points

[1] le personnage gagne le nombre de dés qu'aurais dû perdre son personnage en voyant une créature de ce type. (Une Aberration est mutant totalement difforme et généralement extrêmement dangereux — au choix du MJ.)
[2] le personnage gagne le nombre de dés qu'aurais dû perdre son personnage en voyant une créature de ce type. (Ainsi vaincre un Oonaï permet de regagner 1d8 points de SAN.)





Valeurs Morales

Tiré du supplément La France

Ce chapitre propose un ensemble de valeurs destinées à aider les joueurs lors de la création de leur personnage ou le maître de jeu pour les PNJ. Ces règles sont, bien sûr, optionnelles.

Une fois son personnage crée, le joueur choisit entre deux et six valeurs. Chaque valeur représente un trait de personnalité, ceci permettant de guider le joueur, lors de ses premières parties, avant que la personnalité du personnage ne soit bien établie.

De même, le choix entre toutes ses valeurs demande au joueur de définir un profil moral de son personnage. Cependant, ces valeurs font office de guide et non pas d'impératif absolu.

Un joueur peut encanailler son personnage en choisissant une valeur dans le tableau des Bad Guys. Celle-ci lui coûtera dix points de SAN à déduire de son total.

Notes : certaines valeurs du tableau des Bad Guys correspondent à des folies Granbretonnes. Vous trouverez leur description au chapitre de la Santé Mentale.

Tableau des Valeurs

3d10	Valeurs	3d10	Valeurs	3d10	Valeurs
3	Culte de l'argent	13	Amour	23	Généreux
4	Obstiné	14	Sens du respect	24	Caractériel
5	Rusé	15	Honneur familial	25	Honneur
6	Succès	16	Altruiste	26	Beauté
7	Statut social	17	Amitié	27	Bravoure
8	Ambitieux	18	Pédagogue	28	Goût du danger
9	Indépendant	19	Obéissant	29	Goût de l'inconnu
10	Possessif	20	Vie de famille	30	Maudit
11	Choix	21	Sens moral		
12	Revanchard	22	Réputation		

Tableau de Bad Guys

1d12	Valeur	1d12	Valeur	1d12	Valeur
1	Sadique	5	Sans sentiment	9	Cupide
2	Tueur psychopathe	6	Asocial	10	Machiavélique
3	Xénophobe	7	Couard	11	Nihiliste
4	Tyrannique	8	Trop sur de soi	12	Escroc

Valeurs des personnages

Culte de l'argent

Le personnage croit en l'argent, sa maxime favorite est certainement : ''Tout se vend, tout s'achète, rien ne se perd''.

La richesse permet, à ses yeux, de dominer les évènements, les hommes, les femmes. Il ne peut imaginer une quelconque résistance face à son or. Une des principales activités de cette personne sera d'amasser encore et toujours de l'or et de l'argent. Son acharnement passé lui a déjà permis de réunir une forte somme.

Avantage : Doublez l'argent supplémentaire de sa profession.

Inconvénient : Si le personnage possède des points d'Honneur, réduisez-les de moitié.

Obstiné

Le moins que l'on puisse dire c'est que le personnage est têtu. Jamais encore il n'a abandonné un projet.

Une fois sa décision prise rien ne saurait l'éloigner de son but. Au contraire, les obstacles dressés sur son chemin ne font que raffermir sa volonté.

Avantage : Gain de 1 point de POU.

Inconvénient : aucun.

Rusé

''Tous des traîtres, des hypocrites…, mais je suis le meilleur !''

Si le personnage ne croit pas à un principe, c'est bien celui de la franchise. Les chemins détournés sont pour lui la route la plus courte et la plus sûre. Ses amis, ses adversaires sont autant de mécanismes complexes qu'il faut apprendre à tromper, à manipuler.

Avantage : Baratin +20%, Eloquence +20%.

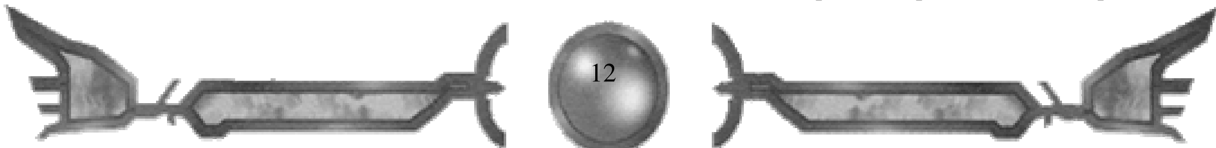
Inconvénient : Part avec 0 point d'Honneur et avec 1 point de Gloire.

Succès

''Il y a deux types d'hommes, ceux qui réussissent et les autres''.

Telle est la philosophie du personnage. A ses yeux, les épreuves de la vie tamisent les hommes en deux catégories. Seuls ceux qui triomphent méritent le respect, la richesse, les honneurs et la puissance. Les autres méritent, au mieux, de végéter dans l'ombre de ces grands hommes.

Avantage : +50 points à répartir dans les compétences.





Inconvénient : le moindre échec dans un des buts que le personnage s'est fixé entraîne un jet de SAN pour une perte de 1d4/1d10 points.

Statut social

Le personnage est très sensible au statut social et aux coutumes qui s'y rattachent. Il sera toujours respectueux envers une personne de plus haute distinction mais exigera aussi une politesse parfaite de la part de ses subalternes. Ce personnage souhaite certainement s'élever dans la hiérarchie sociale. Par contre il hait profondément ceux qui remettent en cause, ou pire, troublent l'ordre social.
Avantage : +2d10 points d'Honneur.
Inconvénient : aucun.

Ambitieux

Le personnage souhaite vivement, et avant tout, réussir dans un domaine qu'il s'est choisi : la guerre, les arts, la science, la société… Plus que le succès, le personnage recherche les félicitations, la glorification de son amour propre.
Avantage : +1d100 points de gloire.
Inconvénient : aucun

Indépendant

Le personnage ne supporte pas d'être prisonnier d'obligations, quelles qu'elles soient. Seigneurs, maîtres de guildes, femmes, enfants, familles… tous ces liens l'entravent et l'étouffent. Sa grande aspiration est de devenir son seul maître et de décider en toute liberté de son destin. Il y a fort à parier que cet homme soit un errant souvent solitaire.
Avantage : aucun.
Inconvénient : aucun.

Possessif

Le personnage est un terriens né, il éprouve le besoin impératif de posséder ce qu'il aime, qu'il s'agissent d'objets, de biens ou même de personnes.
Malheurs à celui qui lui résiste ou qui lui dérobe ses biens. Les voleurs ne sont certainement pas ses amis. Son grand désir est de finir sa vie sur son domaine, entouré de sa femme, de ses enfants, de son chien…
Avantage : part avec 500 souverains d'argents d'équipement supplémentaires. Tout l'argent sera dépensé en équipement ou perdu.
Inconvénient : aucun.

Choix

Le personnage apprécie d'apporter une réponse lui-même aux grandes questions concernant son existence. Les prophètes, les missionnaires, les prédicateurs, les moralisateurs et les conseillers appartiennent à la fange de l'humanité qu'il déteste cordialement.
Une fois son choix fait cet homme ira jusqu'au bout, cependant les critères de sa décision ne regardent que lui, et souvent ses choix risquent d'étonner son entourage.
Avantage : Sagacité +20%.
Inconvénient : aucun.

Revanchard

''Tôt ou tard…''
le personnage n'oublie aucun affront, aucune insulte, aucune défaite. Chacun de ses ennemis possèdent un compte où tout est soigneusement noté, en attendant le jour du règlement de l'addition.
Avantage : aucun.
Inconvénient : aucun.

Amour

''L'amour, toujours l'amour''
le personnage ne peut vivre sans éprouver ce sentiment. Peu lui importe que l'objet de tous ses désirs lui rende son affection. Un bel amour impossible tragique, lui sied aussi bien qu'une brûlante passion partagée.
Ses compagnons auront la chance unique d'entendre ses interminables déclarations sur les joies et les peines de son cœur.
Avantage : Gain de 1 point en APP.
Inconvénient : aucun.

Sens du respect

Le personnage éprouve toujours un profond respect pour ses semblables et en général pour tous les êtres vivants. C'est en derniers recours qu'il utilisera la force. Toute violence, destruction lui sont insupportable.
Avantage : Gain de 1d6 points d'alliance positive.
Inconvénient : aucun.

Honneur familial

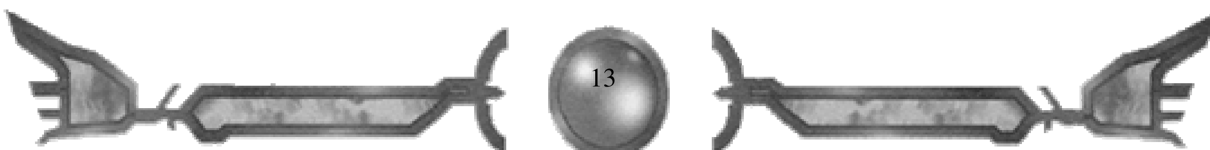
Le personnage est très sensible au renom de sa famille. Jamais il ne commettra la moindre faute qui puissent entacher le nom des siens. Par contre, il sera le premier à venger l'honneur familial, à redresser les torts.
Nul homme ne saurait alors l'arrêter ; à lui seul ce personnage est capable d'entamer une longue, très longue vendetta.
Avantage : Gain de 1d20 points d'Honneur.
Inconvénient : 50% de chance de partir avec une vendetta non résolu.

Altruiste

Le personnage tire satisfaction du plaisir de ses amis, voire du premier inconnu rencontré au coin de la rue.
Aussi fera-t-il son possible pour les rendre heureux. Une grande part de se fortune risque de s'engloutir dans ce projet généreux.
Avantage : Gain de 1d20 points de Gloire supplémentaire.
Inconvénient : ne commence qu'avec 1/10ème de son argent de départ.

Amitié

Ce personnage a ce qu'on appelle couramment le ''sens de l'amitié''. A ses yeux ses amis sont sacré, intouchables. Il est près a tout (y compris risquer sa vie) pour sauver l'un d'eux. Néanmoins, il accorde son amitié à des personnes choisies. Le premier pilier de taverne aura peu de chance de bénéficier de son aide.
Avantage : Possède 1d3 véritables amis (à décrire avec l'aide du MJ).
Inconvénient : aucun.





Pédagogue
Le personnage est un pédagogue dans l'âme. Il aime s'entourer de disciple et leur enseigne son savoir. Il peut tout aussi bien être un maître soucieux de ses élèves ou un extraverti de la pire sorte qui se donne en spectacle devant ses admirateurs, voire les deux à la fois.
Avantage : Hypnose +20%, Sagacité +20%.
Inconvénient : aucun.

Obéissant
Le personnage connaît les mots devoir et discipline dans toute leur acceptation du terme. Dès que le personnage reconnaît un individu comme son chef, il est près à le suivre jusqu'au sacrifice suprême. L'argent, le chantage, la menace, rien ne saurait lui faire renier son serment intérieur de fidélité. Il est de cette race qui proclame : ''La garde meurt mais ne se rend pas''.
Avantage : Une compétence d'arme à +20%.
Inconvénient : aucun.

Vie de famille
Quoi de plus agréable que de fumer sa pipe le soir au coin de sa cheminée, entourée de sa femme brodant sa robe d'hiver et de ses enfants jouant sur le tapis avec son vieux chien.
Le personnage ne peut imaginer sa vie réussie tant qu'il n'a pas fondé une famille.
Avantage : aucun.
Inconvénient : aucun.

Sens moral
Le personnage respecte les principes moraux en vigueur dans sa société. Jamais il ne les transgressera, mais jamais non plus n'en fera-t-il plus ce qu'exige la morale. Il n'hésitera pas par contre à châtier lui-même ceux qui outrepassent ces principes.
Avantage : Gain de 1d20 points d'Honneur.
Inconvénient : aucun.

Réputation
Le personnage est particulièrement sensible à sa réputation, qu'importe ce qu'il peut commettre comme délit. Il éprouve le besoin de se sentir respectable et respecté par tous.
Avantage : Gain de 1d100 points de Gloire.
Inconvénient : aucun.

Généreux
Le personnage est généreux de corps mais aussi d'esprit. Il n'hésite pas à soulager sa bourse afin d'apaiser le malheur d'autrui mais prodigue aussi conseils, encouragements, affection à son entourage.
Avantage : aucun.
Inconvénient : aucun.

Caractériel
La personne existe et tient à ce que chacun connaisse ses opinions, ses avis. Elle déteste particulièrement être ignorée ou pire qu'on lui dicte sa conduite. Ces situations provoquent généralement une ''explosion'' de sa personne.
Avantage : aucun.
Inconvénient : aucun.

Honneur
Le personnage possède un code de l'honneur qu'il respecte scrupuleusement. Vous pouvez prendre pour modèle sur le code chevaleresque ou bien sur le bushido. Le joueur peut tout aussi bien tenter d'inventer son propre code.
Avantage : Gain de 1d20 points d'Honneur.
Inconvénient : aucun.

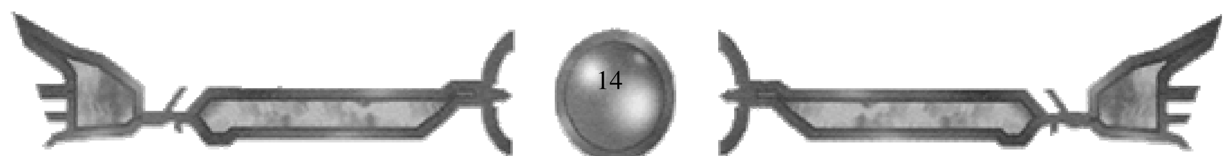
Beauté
Le personnage, en véritable esthète, admire par dessus tout la beauté, qu'elle se cache chez les êtres, dans la nature ou encore dans les œuvres d'art. il peut passer des heures à la contempler, des années à la rechercher et se battre pour la protéger des vandales.
Avantage : Gain de 50 points de compétences à partager entre un minimum de deux arts.
Inconvénient : aucun.

Brave
Le premier principe de ce personnage est de faire face au danger. Il essayera toujours de contrôler sa peur, et s'il prend la fuite, ce sera devant une menace incroyable.
Avantage : Le personnage à toujours le droit de jouer un deuxième jet de SAN lorsqu'il doit la tenter.
Inconvénient : aucun.

Goût du danger
Le personnage prend plaisir à se plonger volontairement dans des situations incroyables. Plus le risque est grand, plus la personne désire s'y confronter.
Avantage : Gagne 50 points de compétences à répartir.
Inconvénient : Le personnage doit jouer un jet de Chance (POU x5), au cas de jet loupé, il reçoit une blessure grave.

Goût de l'Inconnu
Le personnage appartient à la race des grands explorateurs. Il suffit de lui parler de cités oubliés, de forêts, de continents à découvrir pour le voir se lever et inviter ses amis au voyage…
Avantage : Europe du Tragique Millénaire +20%, Monde Ancien +20%, Orientation +10%.
Inconvénient : aucun.

Maudit
Le personnage est accablé par le destin, peut-être a-t-il vu sa famille périr sous ses yeux, ou rien ne lui sourit jamais. Quoi qu'il en soit, il émane de lui une aura de tristesse et de mystère qui impressionne toujours fortement son entourage. Le MJ et le joueur devrait choisir la malédiction du personnage de concert.
Avantage : Gain de 1 point en APP (maximum 21) et de 2d6 points en alliance positive.
Inconvénient : Le personnage semble être régulièrement accosté par les serviteurs du Bâton Runique.





Valeurs des Bad Guys

Couard
Le personnage supporte très bien la violence, le sang, mais surtout celui des autres. Une fois en face du danger, son courage s'étiole et se transforme en supplications ou en une course effrénée vers le salut.
Avantage : Déplacement Silencieux +20%, Se Cacher +20%.
Inconvénient : aucun.

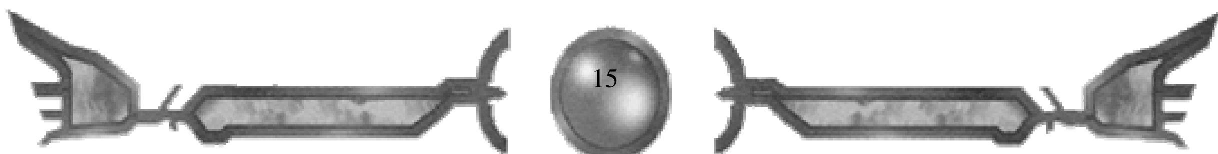
Trop sur de soi
Le personnage s'estime si puissant, si génial, qu'il ne peut imaginer que ses adversaires échappent aux pièges qu'il leur tend. Tôt ou tard cet excès de confiance risque de provoquer sa fin.
Avantage : Gain de 1 point de POU.
Inconvénient : aucun.

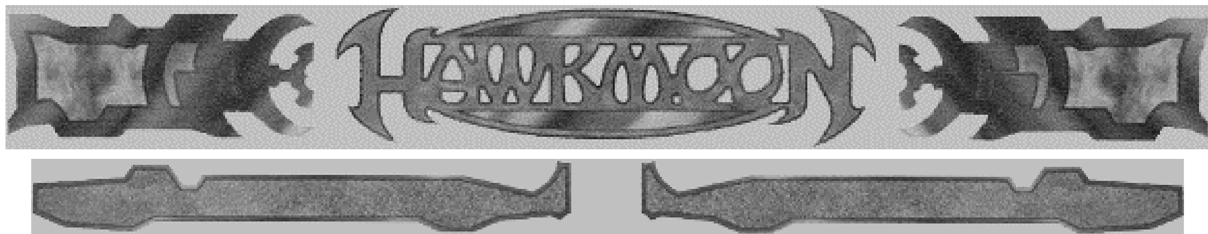
Cupide
Le personnage est prêt à tous les meurtres, à toutes les trahisons pour gonfler sa fortune. Même si ses coffres débordent d'or et d'argent, il ne reculera devant rien pour quelques pièces.
Avantage : Multiplie par 1d3+1 son argent de départ.
Inconvénient : Ne peut commencer le jeu avec aucun point d'Honneur.

Machiavélique
Le personnage apprécie particulièrement les plans soigneusement préparés où la cible se trouve prise avant d'avoir compris dans quel piège elle est tombée. Généralement, les machinations d'une telle personne sont particulièrement abouties, y échapper demande des qualités exceptionnelles.
Avantage : Gain de 1 point d'INT.
Inconvénient : aucun.

Nihiliste
Nul être, nulle chose, nul animal ne mérite la vie. L'univers est une masse bouillante, informe et vide de sens. Le seul sens que l'on peut donner à ce fatras est sa destruction. Seules la fin, la mort, l'extermination ont une signification.
Avantage : aucun.
Inconvénient : aucun.

Escroc
Le personnage apprécie de tromper son prochain, de le plonger dans la misère et la ruine. Plus que par goût du lucre, il agit pour le plaisir que lui donne l'escroquerie.
Avantage : aucun.
Inconvénient : Ne peut commencer le jeu avec aucun point d'Honneur.





Religion dans le Tragique millénaire

Il existe plusieurs églises et culte dans l’Europe de cette fin de 53[ème] siècle. Et elles sont presque aussi varié que les peuples qui les servent. Cela va de la foi presque nul des granbretons au fanatisme religieux spanyar. Mais certaines d’entres elles se détachent du peloton des cultes. Les trois religions les plus présentes en Europe dont le Culte du Sincère Repentir qui est le descendant plus ou moins direct de l’Eglise Catholique, le Culte du Vrai Dieu qui est une branche séparée du Sincère Repentir et l’Eglise Orthodoxe qui est particulièrement connu dans les Royaumes de l’Est.

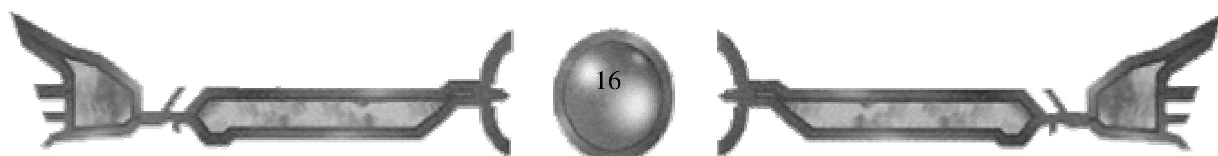
Le tableau ci-dessous donne les cultes les plus courants pour une nation. Cela ne veut pas dire que des cultes mineurs n’existent pas, ce sont seulement les plus importantes et les plus influents qui sont prisent en compte.

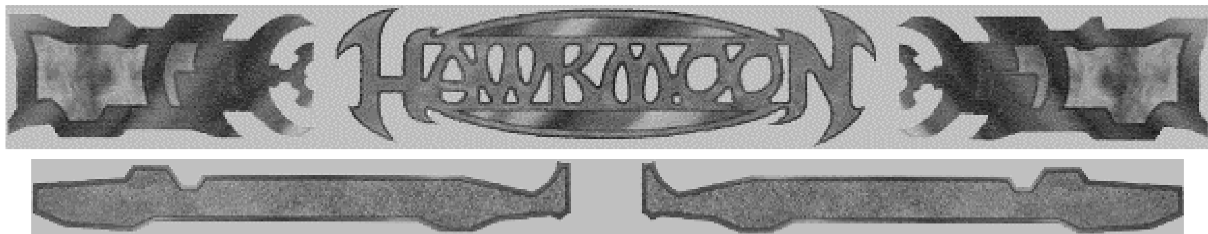
Table des cultes

Pays	Contrée	Eglise présentes
Arabie	....	
Bulgaria	....	Sincère Repentir (P)
Crimiée	....	Culte du Vrai Dieu (F)
		Eglise Orthodox (F)
		Sincère Repentir (F)
Espanya	Toutes	Sincère Repentir (P)
France		
	Alsaz	Aucune
	Aquitior	Culte du Vrai Dieu (M)
		Sincère Repentir (M)
	Begik	Culte du Vrai Dieu (F)
		Sincère Repentir (F)
	Gascoigne	Culte du Vrai Dieu (P)
		Sincère Repentir (M)
	Hautes terres	Aucune
	Iles de feu	Aucune
	Loreine	Culte du Vrai Dieu (M)
		Sincère Repentir (F)
	Lyonois	Aucune
	Normandia	Sincère Repentir (P)
	Oléan	Sincère Repentir (P)
	Parye	Aucune
	Picardia	Culte du Vrai Dieu (P)
	Vieux Royaume	Culte du Vrai Dieu (M)
		Sincère Repentir (M)
Germanie	....	Sincère Repentir (P)
		Culte du Vrai Dieu (M)

Granbretanne		
	Yel	Aucune
	Sypswitch	Le Grand Dragon
	Kotland	Mythologie Kotlander
	Nurmland	Mythologie Granbretonne
	Surmland	Mythologie Granbretonne
	Londra	Mythologie Granbretonne
Grékie	....	Culte libre (M)
Hollandia	....	Culte du Vrai Dieu (M)
Italia	....	Sincère Repentir (P)
Kamarg	....	Culte libre (F)
Karpathes	....	Les Quatre Eléments (P)
		Culte du Vrai Dieu (F)
Kyprus	....	
Les îles		
	Eire	Culte libre (M)
	Orkneys & Shetlas	
	Corsica & Sardainya	
	Malte	Sincère Repentir (M)
	Sicilia	Sincère Repentir (P)
Magyarie	....	Culte du Vrai Dieu (M)
Moscovie	....	Culte du Vrai Dieu (P)
Otriche	....	Culte du Vrai Dieu (M)
		Eglise Orthodox (F)
Perse	....	
Roumania	....	Culte du Vrai Dieu (P)
Scandie	....	Mythologie Scandienne
Slavie	....	Eglise Orthodox (P)
		Culte du Vrai Dieu (M)
		Sincère Repentir (F)
Syria	....	
Sweiss	....	Culte du Vrai Dieu (M)
Tchekia	....	Eglise Orthodox (P)
Turkia	....	
Ukranie	....	Eglise Orthodox (M)

Les niveaux sont :
F ➔ croyance faible
M ➔ croyance modérée
P ➔ forte croyance





Gloire et Honneur

La Gloire

La gloire est la renommée. Tout le monde a de la gloire, mais pas au même échelon. La gloire se gagne par quelque coup d'éclat qui marque les mémoires et dont on parle dans une taverne devant une chope d'hydromel. On naît avec une gloire de 1, à part les nobles qui naissent avec 70 (100 une fois adoubés).
La gloire n'a aucun rapport avec l'honneur. Par exemple, le Baron Méliadus a une gloire énorme, mais n'est pas apprécié du tout par ses sujets et n'a pratiquement aucun honneur.

La gloire ne peut pas se perdre. Mais il existe une exception: si un personnage n'a plus reçu de point de gloire pendant 5 séances de jeu, il perd 1d10 points de gloire jusqu'à ce qu'il en regagne au moins un point. En effet, après tout ce temps passé sans grande action, l'aventurier tombe dans l'oubli.

Signification de la Gloire

Nombre de Points	Signification
2	Inconnu
20	Connu dans le village
50	Connu dans quelques villages alentours
70	Vaguement entendu parler dans le pays
100	Noble mineur
300	Figure connue du royaume
500	Connu au-delà du royaume
5000	Héros national
10 000	Egal d'un Roi Mineur
20 000	Egal d'un Empereur Mineur
35 000	Egal d'un Roi Majeur
50 000	Egal d'un Empereur Majeur
60 000	Légende Vivante
75 000	Dieu Vivant
100 000 et +	Figure Mythique

Exemples de Gain de Gloire

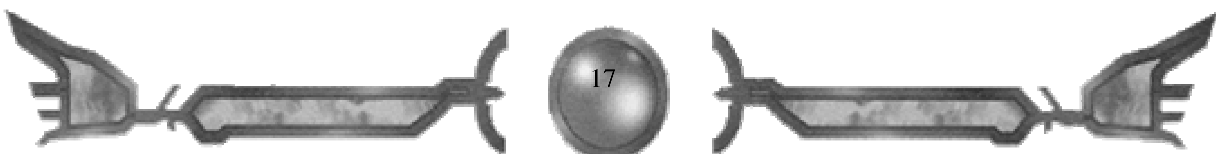
Action	Gain
Décrier publiquement la Granbretanne	1
Tuer un énorme mutant	5
Prendre les armes contre le Ténébreux Empire	15
Gagner une bataille contre la Granbretanne	50
Reprendre des territoires	75

Si vos joueurs sont des Granbretons, enlevez le premier et remplacez Granbretanne par Européens.

L'Honneur

L'honneur est le sens du devoir de l'être humain. Cet attribut est évidemment très relatif, les Granbretons ayant leur "sens" de l'honneur qui n'a pas vraiment la même signification que dans les présentes règles. Nous dirons donc que l'honneur représente la bonté du personnage de même que ses valeurs morales.
Les personnages débutent avec aucun point d'honneur.
Le chiffre présenté dans les professions est modifié par l'alliance du personnage.

Exemple: Sieur Bertrant, un mousquetaire, a 130 d'honneur de base. Dans son historique, il dresse le portrait du véritable défenseur de la veuve et de l'orphelin. Il désire également se venger du meurtrier de sa famille. Le MJ





lui accorde une alliance de +12, -3, soit, au final un joli +9 qu'il rajoute à son score basique de 130 en honneur pour un résultat de 139.

Si l'alliance continue d'influer sur l'honneur durant tout le jeu, l'honneur peut très bien augmenter et baisser sans intervention de l'alliance.

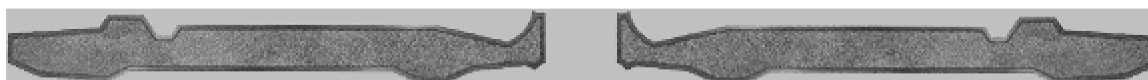
Gain d'Honneur

Action	Gain
Avoir un enfant	10
Défendre la veuve et l'orphelin	15
Se marier	20
Protéger des paysans massacrés par les Granbretons	30

Perte d'Honneur

Action	Perte
Etre trompé par son époux/épouse	15
Aider le Ténébreux Empire	50
Massacrer toute une population	100

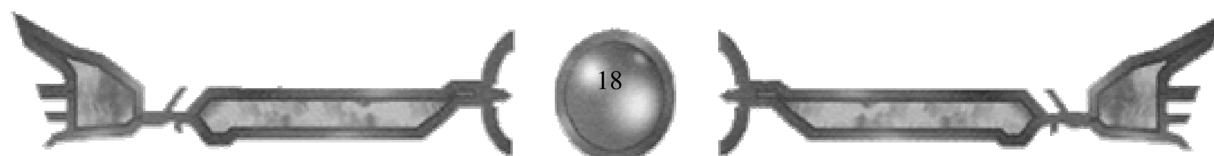
Comme vous pouvez le constater, l'honneur se perd bien plus vite qu'il ne se gagne; donc, spécifiez bien à vos joueurs qu'ils ont tout intérêt à ne pas massacrer vos scénarios!



Petite Histoire Personnelle

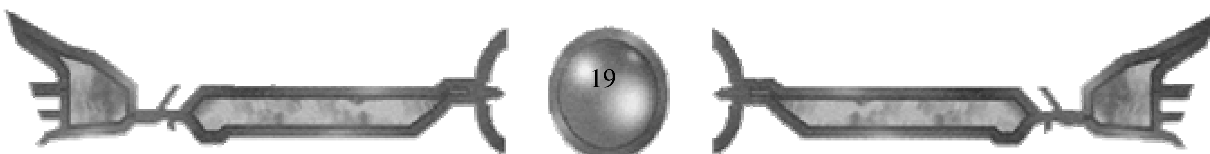


Le Bâton Runique règne sur l'Histoire de l'Homme. Il est l'instrument de la Main Cosmique qui dirige l'humanité sur des sentiers inconnus de tous.





01/02 ➔ Votre personnage a contracté une maladie mortelle non contagieuse. Il mourra dans 1D4+4 ans s'il ne trouve pas avant un remède.
03/04 ➔ Vous possédez une monture qui sort de l'ordinaire : c'est un cheval cornu de Karmarg. Si vous êtes un cavalier aérien votre monture peut être un Faucon des Steppes ou un Flamant Géant.
05/06 ➔ Capturé par Agosnovos, vous avez subi ses expériences avant de fuir sa caravane. Vous portez pour le reste de votre vie une mutation.
07/08 ➔ Vous êtes à la recherche de votre frère jumeau enlevé lors de votre enfance par les Granbretons. Est-il mort ou les a t'il rejoint ?
09/10 ➔ Vous êtes anormalement grand : +1D10 en TAI.
11/12 ➔ Vous avez hérité du trésor ancestral de votre famille : une arme blanche (a vous de déterminer son type) forgée dans un acier aujourd'hui oublié.
13/14 ➔ Un renégat granbreton vous a enseigné le langage de son Ordre. Vous maîtrisez ce dialecte à 50 %.
15/16 ➔ Vous êtes né sous une mauvaise étoile et la malchance vous poursuit : -20 % en Chance.
17/18 ➔ Etant petit vous êtes tombé dans la marmite d'un biologiste, vous gagnez +1D2 en FOR et en TAI.
19/20 ➔ Vous possédez une empathie particulière avec les chevaux, ceux ci se plient à vos désirs (+30 % en Equitation).
21/22 ➔ Au lendemain d'une nuit de beuverie passée en compagnie de mystérieux étrangers, vous vous êtes réveillé les poches vides mais en possession d'une carte indiquant un trésor mystérieux.
23/24 ➔ Vous avez bénéficié des leçons de votre oncle, un brillant maître d'armes (+20 % avec une arme de mêlée).
25/26 ➔ Lors d'un raid Granbreton, vous avez été capturé. Vous avez été choisi par les serpents pour subir leurs expérimentations. Heureusement vous avez pu vous enfuir mais vous portez des marques de ces expériences et votre tête a été mise à prix par les Granbretons.
27/28 ➔ Accusé d'avoir épargné un ennemi, vous avez préféré prendre la fuite à la corde qui vous attend chez les Granbretons. Vous possédez encore tout votre équipement. Si votre personnage n'est pas Granbreton, il aura servi dans les légions mercenaires du Vautour ou du Faucon.
29/30 ➔ Victime d'un terrible incendie, vous y avez échappé de justesse. Vous êtes marqué à tout jamais par de graves brûlures (-2 en APP) et vous éprouvé une peur incontrôlable des flammes.
31/32 ➔ Vous êtes agile comme un singe et rapide comme l'éclair (+1D2 en DEX).
33/34 ➔ Le personnage a un don particulier avec toutes les armes de contact : +10 % en attaque avec toutes les armes.
35/36 ➔ Témoin des exactions commises par les Granbretons , vous leur vouez une haine féroce.
37/38 ➔ Vous aimez bien tout ce qui est bon... C'est très mauvais! Du coup vous êtes obèse (-1D3 en DEX et +1D2 en CON).
39/40 ➔ Passionné par les temps anciens, vous recherchez avidement tous les documents et objets qui s'y rapportent.
41/42 ➔ Votre père est un étranger venu d'un pays lointain, voir même d'un autre monde. A sa mort il vous a remis son fétiche : une amulette gravée de huit flèches divergentes.
43/44 ➔ Vous avez séjourné pendant plusieurs années dans un pays étranger. Votre personnage sait parler un second langage à 4x INT.
45/46 ➔ Une cicatrice orne votre joue gauche, un cadeau de votre meilleur ami devenu votre plus dangereux adversaire. Le monde n'est pas assez vaste pour contenir la haine qui vous anime.
47/48 ➔ Vous possédez un objet scientifique des temps anciens. Son fonctionnement vous est inconnu.
49/50 ➔ Votre attirance pour l'alcool est des plus immodérée.
51/52 ➔ L'amour toujours l'amour ! Votre attraction pour les membres du sexe opposé vous entraîne parfois à de fâcheux excès.
53/54 ➔ Vous possédez une armure de qualité exceptionnelle (+1D6 de valeur de protection).
55/56 ➔ Ambidextre, vous maniez les armes d'une main comme de l'autre avec les mêmes pourcentages.
57/58 ➔ A la suite de circonstances extraordinaires, votre tête est mise à prix par les Granbretons.
59/60 ➔ Votre père était un maître armurier doublé d'un chevalier. Il vous à laissez son héritage : son chien REX !!! Non c'est une blague il vous à laissez son épée longue et son armure de plaques (+3 aux dégâts pour l'épée, +1D6 en protection pour l'armure).
61/62 ➔ Généreux, vous avez un cœur d'or et êtes toujours prêt à aider autrui. Une personnalité attachante somme toute...



63/64 ➔ Lancez deux fois les dés.
65/66 ➔ Une bonne fée s'est penchée sur votre berceau ce qui explique votre mégachance : +20 % en Chance.
67/68 ➔ Ponts suspendus, échelles, toits, bord de falaises... Vous évitez avec le plus grand soin les points les plus élevés car vous souffrez de vertige.
69/70 ➔ Votre personnage à un pommeau de selle à la place du cœur et est aussi sentimental qu'une hache moscovienne. Il est sans sentiment.
71/72 ➔ Séduit par la propagande Granbretonne, vous êtes un admirateur inconditionnel de l'empire.
73/74 ➔ Vous nourrissez une haine profonde pour les mutants.
75/76 ➔ Vous ne savez pas restez en place plus de quelques mois. L'inconnu vous attire encore et toujours.
77/78 ➔ Vous auriez bien voulu vivre paisiblement mais des Granbretons ont détruit votre village. Vos petites habitudes bouleversées, vous avez commencé une vie d'aventurier.
79/80 ➔ Pour votre personnage, la science et ses serviteurs sont responsables du Grand Cataclysme et de tous les malheurs du monde. La science doit être interdite et ses agents brûlés en place publique.
81/82 ➔ Vous maîtrisez parfaitement vos différents sens. +10 % aux compétences de perception.
83/84 ➔ Vous ressentez d'instinct la présence de mutants même si ceux ci ont une apparence normale. En fait, vous devez certainement être un mutant vous-même sans le savoir.
85/86 ➔ Il ne faut surtout pas vous irriter. Votre tendance a vous emporter facilement viens du fait que vous un Berserker.
87/88 ➔ Votre mère était alchimiste. Lorsque vous êtes parti, elle vous a remis certaines de ces préparations (1D3 cataplasmes miraculeux et 1D3 drogues médicinales).
89/90 ➔ Votre mère était mutante et cela ne vous a pas arrangé car à présent vous avez des malformations (1D2).
91/92 ➔ Votre personnage est d'une intelligence exceptionnelle : +1D4 en INT.
93/94 ➔ Vos parents sont de riches marchands. Ils vous adorent et votre dernier argent de poche sortait de l'ordinaire (+1500 souverains).
95/96 ➔ On dit que la témérité est l'apanage des fous. En ce cas, votre personnage aurait déjà du être interné depuis longtemps.
97/98 ➔ Vous portez une lettre d'introduction à un membre de votre belle-famille qui a brillamment réussi. Il vit dans une capitale étrangère très lointaine.
99/100 ➔ L'Amarekh si c'est un rêve vous le saurez ! Vous êtes bien décidé à connaître un beau jour toute la vérité sur ce continent mystérieux.

Nouvelles Personnalisations

(7) ➔ Vous êtes un esprit curieux et inventif. Vous voulez toujours en savoir plus et mettre en pratique votre savoir, parfois au mépris du bon sens.
Rajoutez 20% dans les compétences suivantes :
Artisanat (au choix), Chercher, Europe, Langue étrangère (ou ancienne), Maîtrise Technologique, Médecine Rudimentaire, Monde Ancien, Monde Naturel, Navigation, Réparer/Concevoir, Scribe, Sentir/Goûter, ainsi que dans une compétence d'armes.

(8) ➔ Vous êtes un esprit calme et conciliant. Vous chercher toujours à éviter un affrontement et à négocier un. Vous êtes peut-être un érudit, un philosophe éclairé ou un diplomate habile.
Rajoutez 20% dans les compétences suivantes :
Art, Médecine Rudimentaire, Ecouter, Eloquence, Europe, Evaluer, Langue étrangère, Langue Maternelle, Marchander, Monde Ancien, Scribe, Sagacité, ainsi que dans une compétence d'armes.
Note : Si le MJ le préfère, le bonus dans la compétence d'armes peut être troqué contre un bonus en Se Cacher, Déplacement Silencieux ou Sentir/Goûter.



Approfondir l'historique des PJ

Si vos joueurs utilisent des PJ pour un scénario spécifique, ceci n'est pas très utile. Si, par contre, vous les lancez dans une campagne, ou qu'ils aiment "construire" leur personnage, cette petite aide de jeu peut les aider à mieux "sentir" leur PJ dès le départ.
Si vos joueurs ont déjà l'habitude de faire vivre leur perso avant la première aventure, laissez-les faire. S'ils veulent un petit coup de main, vous pouvez utiliser les tables suivantes. S'ils lisent cette aide de jeu, et qu'ensuite ils expliquent que leur brigand a un noble pour père, pourquoi pas : à eux de trouver une explication cohérente.
Cette aide de jeu est basée sur le fait que l'exemple ci-dessus est plutôt rare et que, très souvent, on ne s'extrait pas facilement de son milieu d'origine ou que l'évolution se fait sur plusieurs générations : votre père était un paysan, vous êtes un guerrier et votre fils deviendra un (petit) marchand grâce aux quelques économies que vous avez pu faire.

1ère étape :

Quand le joueur a déterminé la profession de son perso, faites-lui lancer 1d100.
En fonction de cette profession, consultez les différents tableaux pour savoir quelle était la profession des parents :
Noble mineur : automatiquement noble.

Marchand - Artisan - Commerçant :
01-10 chasseur
11-20 guerrier
21-40 artisan
41-60 marchand
61-80 voleur
81-00 fermier

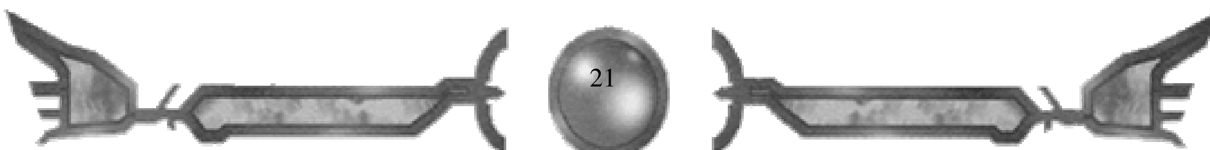
Prêtre - Prédicateur - Toutes professions de type "connaissance" (Erudit - Scientifique, etc.)
01-05 chasseur
06-10 marin
11-15 guerrier
16-30 noble
31-60 même type que profession du PJ (à choisir par le PJ)
61-80 marchand
81-90 artisan
91-95 voleur
96-00 fermier

Chasseur - Paysan - Pêcheur - Marin
01-50 même profession que PJ
51-00 à choisir parmi une des 3 autres

Guerrier - Mercenaire
01-10 artisan
11-15 scientifique
16-20 marin
21-30 fermier
31-40 chasseur
40-60 guerrier
61-70 pêcheur
71-80 profession "sur les grands chemins"
81-90 prêtre ou prédicateur
91-95 marchand
96-00 noble

Officier (Marin ou soldat : cela suppose qu'à la fin de la création du perso, il ait 80% minimum en Navigation ou <**Note d'Olivier**: *40% en*> *Art : Stratégies et Tactiques Militaires; n'oubliez pas qu'il vaudrait mieux avoir une APP assez élevée*).
01-10 fermier ou chasseur (remplacer par 91-00 s'il s'agit d'un officier marin)
11-20 artisan
21-40 noble
41-60 guerrier ou marin
61-80 marchand
81-90 profession de type "connaissance"
91-00 marin ou pêcheur (remplacer par 01-10 s'il s'agit d'un officier soldat)

Profession du type "sur les grands chemins" : troubadour - voleur - tueur - pirate - brigand - illuminé - mendiant - mystique
01-10 fermier ou chasseur ou marin ou pêcheur
11-20 artisan
21-50 idem que PJ à choisir
51-60 guerrier
61-85 idem que PJ à choisir
86-90 marchand
91-00 comme 01-10





Deuxième étape :

Avais-je des frères et sœurs ?
En fonction de la classe sociale des parents, faite jetez les dés sur la table suivante pour déterminer le nombre d'enfants.

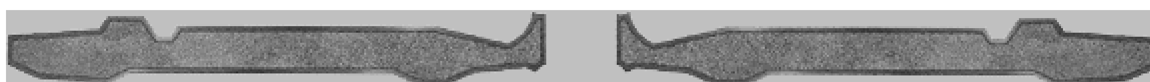
Noble : 1d3
Guerrier, Marchand, etc. : 1d4
Prêtre, Profession "connaissance" : 1d4
Paysan, etc. : 1d6+3
Profession "sur les grands chemins" : 1d6+1

Pour déterminer le rang du PJ parmi les enfants, faites lancer un dé correspondant au nombre d'enfants (si le nombre est impair, le dé supérieur-1 : exemple pour 7 enfants, un d8-1; un résultat de 0 ou 1 donne "premier enfant"). N'oubliez pas qu'un noble mineur ne peut pas être le premier enfant d'un noble. Si le joueur veut encore affiner, rien n'empêche de déterminer le sexe des enfants avec une méthode du type "pour chaque enfant, lancer un d2 : pair = masculin, impair = féminin (ou l'inverse)".

Et pour "récompenser" un joueur qui ferait l'effort d'inventer son histoire personnelle, pourquoi ne pas lui accorder p.ex. 20 ou 30 points de compétence à placer dans les compétences de la profession de son père (ou sa mère) : un guerrier qui aurait eu un père artisan-forgeron aurait ainsi un minimum de connaissance de l'art de la forge. Cela ne lui permettra probablement pas de réparer son arme en mauvais état, mais s'il investit par ailleurs des points dans cette compétence, ce sera un bonus appréciable pour ne pas devoir placer beaucoup des 250 points disponibles par ailleurs. <**Note d'Olivier**: *je trouve que c'est une bonne idée ; je propose de rajouter à l'aventurier un +10% dans les deux meilleures compétences de son père, et un +5% dans les autres compétences de sa profession, hors compétence de spécialisation*>

Et si ensuite, le joueur s'invente une histoire familiale complète, c'est parfait : rien n'est plus triste qu'un (futur) héros qui n'a pas d'histoire. Surtout que cette histoire pourra peut-être déboucher sur des scénarios pour le meneur : je me souviens parfaitement d'un de mes persos qui, à l'aide des autres PJ est parti délivrer sa femme et ses enfants emprisonnés par l'envahisseur.

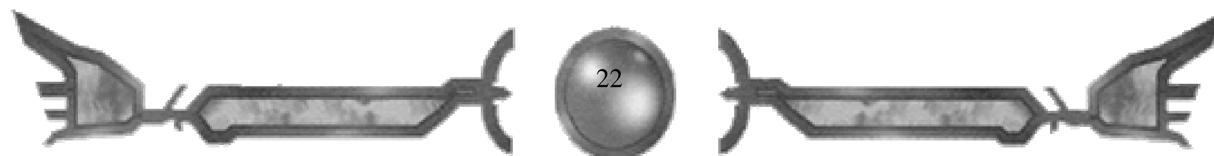
N'oubliez pas : ceci ne doit pas être contraignant, ni pour le meneur, ni pour les joueurs : le but est d'avoir un perso qui a une certaine épaisseur historique et/ou psychologique. Après tout, quand le joueur aura créé plusieurs fois un perso (dans un mois ou dans dix ans), s'il pense à étoffer son histoire familiale sans consulter ces quelques tables, le but est atteint.



Dans la peau d'une fille

Par Vincent Zimmermann

Bien que la création de personnage laisse libre choix au joueur quant au sexe de son personnage, il n’existe aucune règle spécifique à la création d’un aventurier au féminin. Certes, le bon sens et la fantaisie du joueur (ou de la joueuse) suffisent généralement à créer une aventurière à son goût, à défaut d’être tout à fait réaliste. Attention, il n’y a nulle volonté de sexisme dans cet article (comme les bonus/malus le montrent clairement), mais il est un fait que les différences physiologiques et psychologiques entre hommes et femmes sont bien réelles et qu’il peut être intéressant de les mettre en évidence dès le départ. La bonne interprétation du personnage, comme le simple plaisir de jouer n’en sortent que renforcés.
Ces quelques petites règles ne sont là que si vous souhaiter rendre un peu plus " officiel " les différences (statistiques) entre un personnage masculin et un personnage féminin. Bien sûr, tout ceci n’est que purement optionnel et surtout, que cela ne vous empêche pas de créer une guerrière scandinne à 21 de FOR et 8 d’APP !
(Personnellement ce 2D6+6 en APP me gène, plus moyen de créer officiellement un vrai " pas beau " !)





Caractéristiques

*Les personnages féminin voient leurs **jets de caractéristiques** modifiés comme suit :
FOR et **TAI** -1D2
DEX et **APP** +1D2

*Les personnages féminins voient leurs **scores maximaux** dans les caractéristiques modifiés comme suit :
FOR et **TAI** 19
DEX et **APP** 23

CON, **INT** et **POU** ne sont pas modifiés.

En ce qui concerne le poids d'une aventurière, le MJ peut décider de décaler d'un cran vers le bas la fourchette de poids indiqués en regard de la taille dans le tableau de la page 43 de HNE. Cette fourchette restant relativement large (!) je propose, en lieu et place, la petite règle suivante :
Le poids minimum (en kilos) pour un personnage féminin est égal à celui indiqué (!), le poids maximum (en kilos) est égal à taille maximale indiquée (en cm) -90. Compliqué ? Non ! Inutile ? Ha ça... sûrement...
Exemple : pour une aventurière de TAI 11, cela donne une fourchette de taille de 165-170 cm et de poids de 43-80 kg.

Compétences

De part leurs différences physiologiques et psychologiques, les hommes et les femmes ont des scores de base dans certaines compétences un peu différents. Il est toutefois parfaitement possible pour une aventurière de progresser jusqu'à un score égal ou supérieur à celui de ses compagnons. Compte tenu du pourcentage élevé de personnages masculins, il as été tenu compte du fait que les pourcentages de bases notés entre parenthèse sur la feuille de personnage sont valables pour un aventurier (au masculin).
* Les compétences subissant une modification pour les personnages féminins sont les suivantes (le pourcentage donné est le nouveau score de base, en lieu et place de celui inscrit sur la feuille de personnage) :

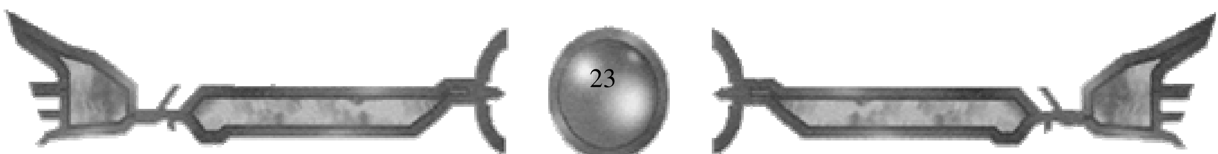
Ecouter 35 % (au lieu de 25 %)
Lancer 15 % (au lieu de 25 %)
Marchander 20 % (au lieu de 15 %)
Orientation 05 % (au lieu de 10%)
Réparer/Concevoir DEX x 4 % - 10 % (au lieu de DEX x 4 %)
Sagacité 20 % (au lieu de 15 %)
Se Cacher 25 % (au lieu de 20 %)

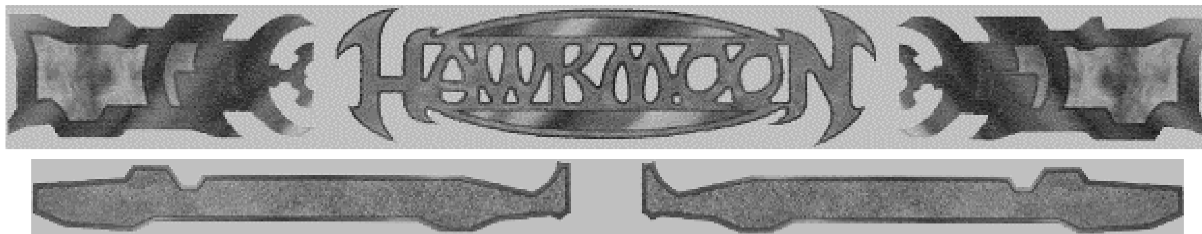
Vie courante

C'est au MJ de décider si sa vision de l'univers de Moorkock est plutôt favorable, ou non, aux femmes en général. Dans les romans certains personnages féminins, bien que rares, tiennent un rôle important (Flana, Yisselda ou Katinka van Back par exemple). D'une manière générale, un personnage féminin pourra trouver passablement d'avantages à jouer de ses charmes et de son intelligence dans un contexte civilisé (la noblesse éclairée d'une grande ville par exemple). A l'opposé, il risque de lui être plus difficile de résister aux ardeurs parfois désagréables de la soldatesque granbretonne ! Sans tomber dans de tels extrêmes, veillez toujours à rendre différent une confrontation entre un PNJ masculin et un PJ féminin.

Remarque finale

On peut épiloguer longuement sur le choix des caractéristiques et compétences modifiables, celles-ci ont cependant été choisies avec le plus grand discernement possible et après avoir consulté longuement un membre de la gent féminine !





Les Enfants du Tragique Millénaire

par Raphaël Guimbretière

Il n'est pas rare, en ces époques troublées que certains enfants n'attendent pas l'âge adulte pour partir à l'aventure. On en trouve donc dans certains groupes de voyageurs.
Certains joueurs voulant se mettre dans la peau d'un enfant pourront se baser sur ce système de règles. L'enfant est situé à 12+1D4 ans.

L'enfant étant moins développé que l'adulte, je propose pour le tirage des caractéristiques :
FOR ➔ 1D6 + 6
CON ➔ 1D6 + 6
TAI ➔ 1D6 + 8 (en rapport avec la table des Tailles p.45 de HNE)
INT ➔ 1D10 + 6
POU ➔ 1D10 + 6 (L'enfant a une volonté moins forte qu'un aventurier chevronné)
DEX ➔ 2D6 + 4
APP ➔ 2D6 + 6 (Sachant qu'un enfant pouvant être agréable ou au contraire révolté etc. il sera plus ou moins accepté, comme un adulte).

Le MD ainsi que le calcul des points de vie et des jets de compétence ne varient pas.

L'enfant correspond en lui-même à une nouvelle profession :
Compétences : Déplacement silencieux, Esquive, Natation, Grimper, Déguisement et une compétence à choisir parmi : Artisanat, Baratin, Chercher, Crocheter, Dissimuler Objet, Ecouter. Une compétence d'arme de contact au choix.

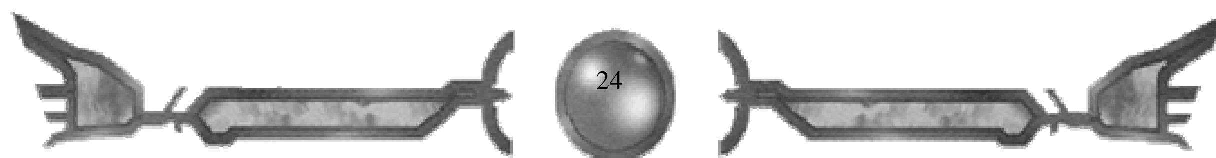
Secrets technologiques : Jet d'idée difficile (INT x 3%) et obtient 1D3 point de COMP correspondant à une de ses compétences (Ex: un objet pour crocheter des serrures avec Crocheter, Bouée avec Natation, etc.)

Souverains supplémentaires : Le pécule de départ de l'enfant devra se limiter à 30 souverains d'argent, les enfants étant souvent abandonnés (dans le cas contraire, consulter le MJ).

Vous remarquerez que les enfants possèdent seulement 7 compétences au lieu de 8, possédant moins l'expérience de la vie. Les enfants auront donc seulement 180 points de compétences à répartir dans les compétences mentionnées ci-dessus . Par contre, les enfants progresseront plus vite grâce à l'expérience. En effet , après un jet d'expérience réussi, l'enfant ne jettera pas 1D10 pour augmenter une compétence mais 2D10, jusqu'à l'âge de 17 ans.

Le pourcentage de base des compétences est déduit de 5 points.

De plus la limite maximum de compétences est de 70% pour une compétence d'arme et de 60% pour les autres compétences.





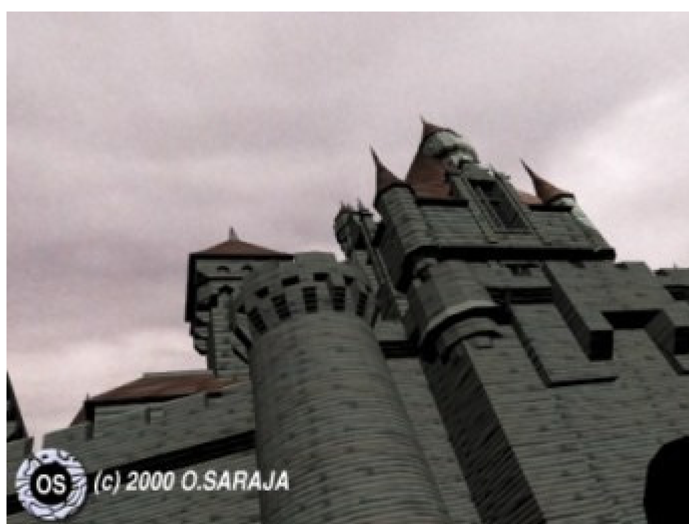
Petit deviendra grand

A chaque date anniversaire de l’enfant entre son âge actuel et 17 ans, le joueur aura la possibilité d’augmenter ses caractéristiques. Faites un jet de caractéristique difficile (la caractéristique concerné x 3%), et en cas de réussite augmentez la caractéristique d’1 point.
Mais vous allez me dire, et où s’arrêter ? C’est là que les choses se compliquent. Faites un tirage de caractéristique classique (2d6+6) et répartissez-les. Il s’agira de la limite de la caractéristique concerné. Si la caractéristique tiré de l’enfant est plus élevé que la caractéristique alloué au second tirage, c’est qu’elle se trouve déjà à son maximum. L’enfant est déjà mûre en ce qui la concerne.



Noblesse et Chevalerie

Par David Schoellkopf



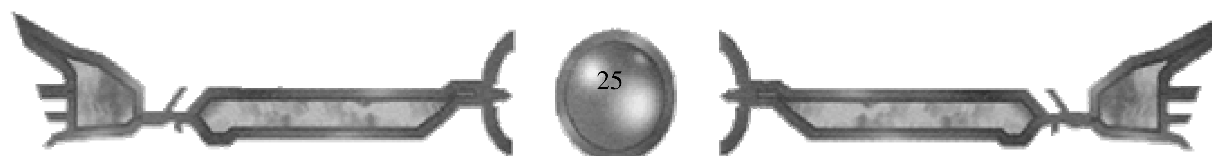
Les châteaux et palais du Tragique Millénaire abritent au moins à parts égales la félonie et la noblesse.
Image réalisée avec Blender et The Gimp.

Introduction

L'idée de créer cette aide de jeu pour **Hawkmoon** m'est venue lorsque certains de mes joueurs ont commencé à détruire mes scénarios. J'ai cherché, un bon moment, pour tout vous avouer, leurs motivations pour ces actes "odieux". Puis vint la révélation: ils pensaient (et n'avaient pas tout à fait tors, en fait) que leur personnage n'avait rien à perdre. J'adore jouer à Pendragon pour le simple fait d'interpréter un chevalier qui se doit de gravir les échelons de la société pour arriver à quelque chose; c'est ainsi qu'est née cette aide de jeu.

Créer un Personnage de Sang Bleu

Un noble est, par définition, un humain d'ascendance aristocratique. Pour que le jeu demeure intéressant, nous partirons du principe que les joueurs ne sont pas des aînés (sauf réussite d'un Jet de Chance à -30%) ou que leurs "terres" sont toujours gouvernées par leurs parents.





Nom, Prénom et Titres
Ces données dépendent, évidemment, du lieu de naissance du personnage. Néanmoins, les joueurs auront généralement une petit mot tel que Sir ou Sieur devant leur prénom, et un "de", "von" ou encore "don" devant leur nom de famille. Vos héros devraient commencer la partie sans titre, pour, peut-être, en gagner un par la suite.

Seigneur Lige
Le Seigneur Lige est le suzerain du PJ, le seigneur des terres où le personnage est né. Exemple: la Duchesse Patricia est la suzeraine de tous les barons et autres petits nobles nés sur ses terres, soit la Loreine. Le héros doit à son Seigneur Lige un dévouement tout entier. Il peut arriver qu'un personnage s'inféode par la suite à un autre seigneur; il pourra alors servir ses deux (ou plus) suzerains mais devra toujours avoir une Seigneur Lige "au-dessus" des autres, pour les cas où une guerre éclaterait entre ses maîtres.

L'Ecuyer et l'Intendant
L'Ecuyer (ou Valet, suivant la profession du personnage) commencera sa vie en tant que PNJ en même temps que son maître. Généralement, c'est un noble ayant 15 ans qui commence son apprentissage pour apprendre le métier. L'Ecuyer s'occupe des chevaux, ce qui va de laver l'animal à faire briller la selle du PJ.
Le Valet, quant à lui, remplit la tâche d'empaqueter les affaires de son maître, de servir de coursier et cetera... de toutes les tâches très peu reluisantes, en fait.
L'Intendant, lui, montrera toute son utilité une fois que vous aurez décidé d'accorder un fief à un ou à tous vos joueurs. En ce cas, l'Intendant s'occupera des affaires du domaine pendant que les personnages vagabonderont de part le monde.

L'Armée
Elle aussi trouvera toute son utilité le jour où, par un grand miracle, vos joueurs deviendront des vassaux (nobles ayant reçu des terres de son Seigneur Lige). C'est à cet endroit que vous pourrez marquer les effectifs des dits joueurs et ainsi connaître leur potentiel.
Vous ne devriez accorder à vos joueurs qu'une petite armée, juste suffisante pour défendre leur terre.

Les Vassaux
Et si vos héros préférés en viennent à devenir une forte puissance militaire? En ce cas auront-ils sûrement à leurs pieds de nombreux vassaux qui géreront les miettes qu'ils voudront bien leur laisser. Ces trois lignes ne servent, en vérité, qu'à motiver vos joueurs! Il serait assez idiot de les laisser devenir les maîtres du monde connu!

Et les deux petits écus, là-bas, dans le coin?
Celui du haut est là pour que le joueur puisse y dessiner ses armoiries. Celui du dessous appartient à son Seigneur Lige. Si vous ne possédez pas les armes dudit seigneur, inventez-les!
Creusons maintenant plus avant dans les règles!

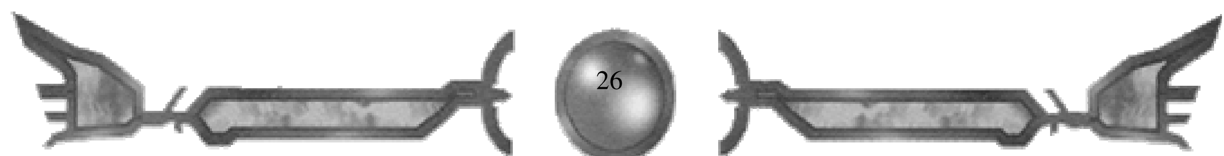


Quelques Compétences très prisées par la Noblesse

Vous trouverez sous les professions quelques nouvelles compétences. Elles sont, comme celles décrites dans le livre de base, accessibles dès la création d'un personnage.

Art [Joutes] : comme son nom l'indique, cet art permet de désarçonner son adversaire lors de joutes. Sa valeur de base est un peu spéciale; en effet, si pour un paysan, un soldat ou toute autre personne "non noble" elle part à 05%, elle débute à la moyenne arrondie au supérieur d'**équitation** et de **lance de cavalerie** pour les personnages de noble lignage. Cela représente le fait que la noblesse a plus accès à ce genre de divertissement que les couches sociales moins aisées.

Art [Intrigues] : LA compétence la plus prisée par la noblesse. C'est avec cette compétence que l'on peut apprendre les derniers ébats amoureux de quelque Commandeur granbreton et d'une esclave scandienne. Une





maladresse à un jet d'Intrigues rend son auteur la risée de tous car son information était fausse. A utiliser avec parcimonie!

Une nouvelle Arme

Le Fleuret (des Mousquetaires et des Duellistes)**:** Base 15%, Dégâts 1d6+2+MD, 1M, Structure 16, Taille moyenne, Empale oui, Pare oui, FOR/DEX 5/8, Prix 200.

Les Professions interprétables par la Noblesse

La plupart des Nobles n'ont aucun fief à diriger, car c'est d'abord à leur père, ou à défaut leur mère, que revient le domaine familial, puis au fils/fille aîné(e). La conséquence en est que les cadets doivent se trouver un métier qui aille à leur rang. En voici une liste non exhaustive.
Apothicaire, Capitaine mercenaire, Champion de justice, Chevalier, Chevalier Génétique, Collecteur d'Impôts, Conquistador du Roi, Duelliste, Ecuyer/Valet, Homme de Loi, Ingénieur, Lieutenant de guerre, Médecin, Mousquetaire, Philosophe, Prêtre, Savant, Scribe, Sorcier, Templier.

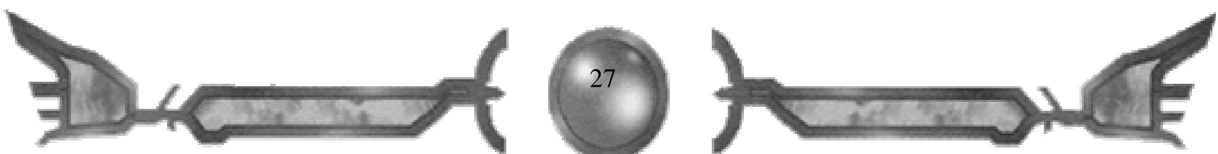
La Noblesse dans le Monde

Nous parlerons ici, pour l'instant, des régions déjà décrites dans les suppléments passés. Les autres royaumes seront ajoutés une fois l'atlas approprié paru
.

Loreine, Normandia, Picardia, Lyonois, Parye, Vieux Royaume
Dans ces pays, la chevalerie est encore assez bien respectée (suivant les régions, bien évidemment), tout particulièrement en Loreine, dans le Lyonois et à Parye. Les joutes y sont tout de même assez rares, car ces pays ont souffert aussi bien moralement que financièrement de l'avancée granbretonne (sauf en Loreine, où des joutes se déroulent à chaque nouvelle saison). C'est également dans ces pays que vivent les mousquetaires, si vous vous posiez la question.
Vos personnages devraient envisager en priorité de devenir des hommes et femmes du monde dans ces pays-là, s'ils ont envi de jouer la carte de la facilité. Demandez-leur tout de même de vous écrire un historique original!

Alsaz, Begik, Oléan, Iles de Feu
Ces pays n'ont qu'une noblesse amoindri et assez mal lotie, si ce n'est inexistante. Il n'y a jamais de joutes ni de duels au fleuret ou au pistolet, les "sports" pratiqués des ces régions hostiles étant plus durs et plus violents (lutte, lancé de boulet...).
Si vos joueurs désirent absolument être natifs de ces contrés, faîtes leur jouer plutôt d'autres professions (genre marin, chasseur...) que duelliste ou chevalier.

Granbretanne et Karlay
La noblesse est primordiale ici. C'est elle qui fourni les chefs de guerre de l'Empire Ténébreux et qui a aussi pour charge de défendre le Roi Empereur Huon (les mille gardes de sa chambre). Les nobles sont d'une loyauté irréprochable envers leur souverain, bien que cela changera pour certains lors de la rébellion de Méliadus.
Les joutes sont très courantes en Granbretanne, le pays ayant une fortune colossale et n'hésitant pas à la dépenser. Il y en a de nombreuses toutes les semaines, mais se déroule tous les mois à Londra une joute exceptionnelle où les plus valeureux guerriers du Ténébreux Empire s'affrontent dans une gigantesque arène à quelques kilomètres de la capitale.
Baissez l'honneur de base de 30 pour les nobles granbretons. Ne prenez pas en compte cette règle si votre joueur vous apporte un magnifique background dans lequel il explique qu'il hait ses semblables. Les nobles de Granbretanne peuvent être forts intéressants à jouer, mais méfiez-vous des alliances douteuses de Granbretons et d'Européens.

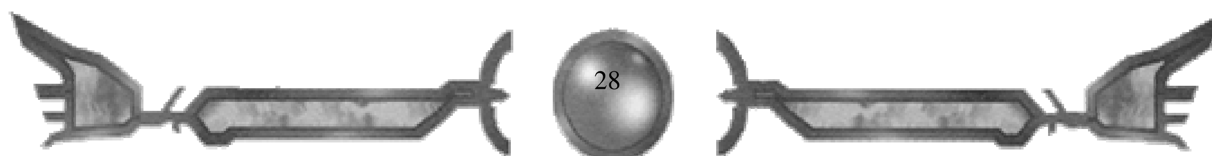




Espanya, Gascoigne, Aquitior

La noblesse et la chevalerie de ces contrés sont entièrement tournées vers le Sincère Repentir. C'est au nom de la foi que de nombreux étranger "douteux" sont assassinés en pleine rue par les chevaliers. Faire partie d'une secte ou du Culte du Vrai Dieu est fort dangereux, surtout si on l'affiche publiquement. Le verbe ne suffira alors plus au chevalier, mais c'est à l'épée qu'il devra sauver sa tête. Les joutes sont fréquentes, environ tous les quatre mois.

Néanmoins, la noblesse est très implantée et facile à jouer. Les gains pour avoir une possession dans certaines des régions de l'Espanya pourront être énorme de part le commerce et la production importante dans cette partie du globe (pardon, de la galette).







Nouvelles Professions

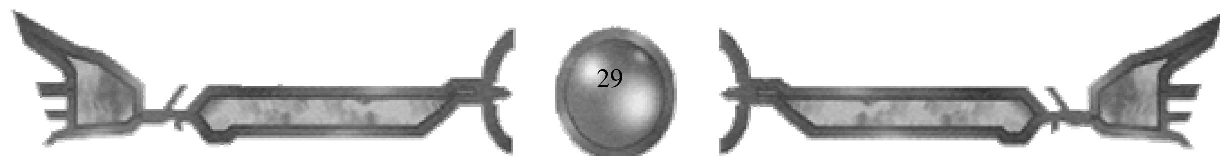
Table des professions

% Proportionnel d100	% Régulier d100	Professions
01	01-02	Antiquaire, Archéologue, Collectionneur
02	03-04	Archer
03-04	05-06	Artisan, Commerçant
05	07-08	Assassin
06	09-11	Cambrioleur
07	12-13	Capitaine mercenaire
08-09	14-16	Cavalier
10	17-19	Prêtre, illuminé, Prédicateur
11	20-21	Champion de justice
12-14	22-24	Chasseur, Chasseur de Mutants
15	25-27	Chevalier, Chevalier Génétique
16	28-30	Collecteur d'impôts ou de loyer
17	31-33	Détrousseur
18	34-35	Duelliste
19	36-38	Ecuyer, Valet
20-22	39-41	Esclave (affranchi ou évadé)
23	42-43	Espion
24	44-46	Homme de Loi
25	47-49	Lieutenant de guerre, Officier naval
26	50-51	Maître d'armes
27	52-54	Maîtres d'esclaves
28	55-57	Marchand
28-31	58-60	Marin, Pêcheur, Pirate
32	61-62	Médecin, Apothicaire
33-35	63-65	Mendiant
36	66-68	Mercenaire, Garde du corps
37	69-70	Mutant Primitif
38	71-73	National [1]
39	74-75	Noble mineur [2]
40-90	76-79	Paysan, Fermier ou Nomade [3] ou Serf [4]
91	80-81	Professeur itinérant
92	82-83	Pilote, Cavalier aérien
93	84-85	Savant, Sorcier ou Mystique [3]
94	86-89	Scribe, Ingénieur ou Philosophe [3]
95-97	90-92	Soldat, Garde, Masque de Bête
98	93-94	Templier
99	95-97	Troubadour, Artiste
00	98-00	Tueur à gages, Brigand, Chasseur de primes

[1] Cette profession regroupe, en fait, toutes les classes nationales. Ces dernières étant : Conquistador du Roi, Mousquetaire et Pirate Scandin.
[2] Se référer aux règles détaillées plus loin pour les personnages nobles.
[3] Cette profession convient particulièrement à un personnage né dans le Proche Orient, mais n'est pas limité à cette région.
[4] Cette profession convient particulièrement à un personnage né dans les Royaumes de l'Est.

Les professions qui suivent ont le même fonctionnement que les professions décrites dans le livre de base d'Hawkmoon pages 50 à 55. Il y a aussi les quelques nouveautés décrites ci-dessous:

La Gloire: elle indique la renommée d'un personnage; les nobles partent tous à 100 pour finir à l'infini. Le système de gloire est expliqué plus en détail dans le chapitre portant son nom.





L'Honneur: c'est la vertu du personnage. Un homme sans honneur n'est que rarement apprécié de ceux qui en ont, et vis versa. L'honneur est décrit plus avant dans le même chapitre que la gloire.

La Localisation: c'est le lieu où l'on trouve principalement ce type de profession, le lieu où la profession est apparue, aussi.

Les Professions

Antiquaire, Archéologue, Collectionneur.

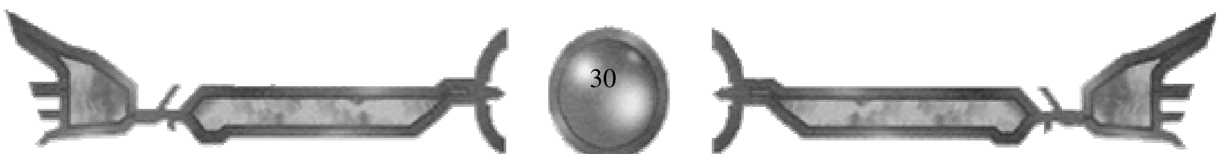
Vous recherchez les merveilles des anciens. Que vous les recherchiez par vous-même ou que vous les collectionner, les objets technologiques datant du Tragique Millénaire, ou d'avant, on pour vous une valeur inestimable, ce qui ne vous empêche de les vendre à un bon prix.
COMPETENCES : Artisanat, Baratin, Europe du Tragique Millénaire, Langue Archaïque, Maîtrise Technologique, Monde Ancien, une compétence d'arme, et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : un jet d'Idée (INT x5%) réussit vous donne 1d3 points de COMP à choisir librement.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 500 Souverains d'Argent.
GLOIRE : 20
HONNEUR : 0
LOCALISATION : Partout en Europe occidentale.

Archer

Vous êtes un archer, profession crainte à travers toute l'Europe du Tragique Millénaire, et pour cause, vous pouvez prodiguer la mort à distance, et que craint le plus un guerrier, si ce n'est de mourir d'un adversaire invisible, ou hors de portée. Vous êtes un spécialiste dans votre domaine.
COMPETENCES : Anatomie, Artisanat, Chercher, Esquive, Grimper, Se Cacher, une compétence d'arme qui soit un arc et une compétence libre qui reflète votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Jet sous INT x 3% pour obtenir 1d3 COMP à choisir avec le Maître de jeu.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 300 Souverains d'Argent.
GLOIRE : 1
HONNEUR : 0
LOCALISATION : Partout.

Assassin

Vous êtes l'ultime terreur, la faux vengeresse ou bien un simple fou. Que vous apparteniez à un groupe secret d'assassin ou que vous serviez vos propres ambitions par le meurtre, vous êtes passé maître dans l'art de tuer autrui. On vous respecte et on vous craint, vous êtes l'homme qui vit dans l'ombre. On vous distingue du tueur à gage par votre fanatisme pour la mort de votre cible.
COMPETENCES : Amorcer/Désamorcer Pièges, Artisanat, Chercher, Déplacement Silencieux, Ecouter, Langue étrangère, Pister, Potion, Sentir/Goûter, Se Cacher, une compétence d'arme et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Jet sous INT x 3% pour obtenir 1d3 COMP à choisir avec le Maître de jeu.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 2 000 Souverains d'Argent.
GLOIRE : 1
HONNEUR : 0
LOCALISATION : Partout.



Cambrioleur

Vous étiez, ou êtes encore un voleur professionnel. Mais plutôt que de détrousser les promeneurs imprudents au risque de tomber sur une victime récalcitrante ou une patrouille du guet, vous allez chercher l'argent là où il se trouve, au domicile des marchands, notables et autres riches particuliers des cités.
Maintenant, une ancienne victime qui a le bras long, les autorités de votre ville natale ou d'anciens complices vous obligent à courir le pays. Mais vos talents trouveront bientôt d'autres occasions de s'exprimer.
COMPETENCES : Amorcer/Désamorcer Piège, Chercher, Crocheter, Déplacement silencieux, Grimper, Se Cacher, une compétence d'armes, et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 500 Souverains d'Argents.
GLOIRE : 1.
HONNEUR : 0.
LOCALISATION : Partout.

Capitaine Mercenaire

Vous êtes un Chevalier Soudoyer, c'est-à-dire un Mercenaire ayant rendu hommage à un Seigneur. Peut-être vos troupes sont-elles toutes tombées sous les coups du Ténébreux Empire? Peut-être vous êtes vous échappé de la prison de Londra? Ou alors servez-vous tout simplement l'Empire de Granbretanne et cet Empire vous fournira des hommes le moment venu?
COMPETENCES: Ecouter, Equitation, Esquive, Grimper, Monde Naturel, deux compétences d'armes et de bouclier, et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Si vous réussissez un jet d'INT difficile (INT x3 %), vous obtenez "Lance-Feu".
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 600 Souverains d'Argent.
EQUIPEMENT : Deux armes de contact, une armure de cuir et anneaux, un bouclier, un cheval et un écuyer.
GLOIRE : 100.
HONNEUR : 20.
LOCALISATION : Sweiss principalement, Otriche, Germanie et plusieurs Duchés de France

Cavalier

Vous êtes un combattant monté. Que vous veniez des tribus Cosaques où que vous soyez un cavalier lourd moscovite, votre premier devoir va vers votre monture. Vous êtes un maître combattant à cheval.
COMPETENCES : Artisanat, Chercher, Equitation, Lancer, Monde Naturel, Médecine Rudimentaire, Sauter, une compétence d'arme et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Jet sous INT x 3% pour obtenir 1d3 COMP à choisir avec le Maître de jeu.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 200 Souverains d'Argent.
GLOIRE : 1d20.
HONNEUR : 0
LOCALISATION : Europe de l'Est et l'Orient Mystérieux.

Champion de Justice

Vous avez une place très importante au sein de la hiérarchie du Sincère Repentir: c'est par votre biais qu'une personne peut être graciée ou, au contraire, condamnée. Vous êtes la justice divine, c'est vous qui affrontez le Champion de Justice de l'Inquisition, ou de la Défense; si vous êtes Défenseur, votre victoire apporte la "preuve" que votre employeur est innocent; si, au contraire, vous êtes dans l'Inquisition, votre victoire signifie la mort de l'accusé.
COMPETENCES : Art [Joutes], Equitation, Esquive, Médecine Rudimentaire, la compétence d'arme "Lance de Cavalerie", une autre compétence d'arme, une compétence de bouclier et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 300 Souverains d'Argent.



EQUIPEMENT : Une lance de cavalerie, une arme de contact, une armure de cuir, un bouclier, une bible, un cheval et un écuyer.
GLOIRE : 100.
HONNEUR : 80.
LOCALISATION : Tous les pays où le Sincère Repentir est implanté, mais principalement en Espanya.

Chevalier

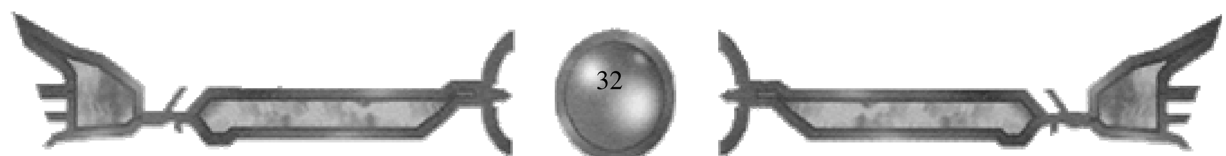
Vous passez votre vie sur les routes d'Europe pour sauver la veuve et l'orphelin... et surtout pour vous faire un nom. Peut-être êtes vous un Lancelot du Tragique Millénaire? Ou alors êtes-vous un Baron de Münchhausen, inventant sans cesse vos aventures pour charmer les dames et les filles de salle.
COMPETENCES : Art [Joutes], Eloquence, Equitation, Europe, Langue Etrangère, Sagacité, la compétence d'arme "Lance de Cavalerie" et une autre compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : i vous réussissez un jet d'INT difficile (INT x3%), vous obtenez "Drogues Médicinales".
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 200 Souverains d'Argent.
EQUIPEMENT : une lance de cavalerie, une autre arme, un bouclier, une cotte de mailles, un cheval, un écuyer.
GLOIRE : 100.
HONNEUR : 125.
LOCALISATION : Partout en Europe, un peu en Afrika du Nord et au Proche Orient.

Chevalier Génétique

Vous faîtes partie de l'Ordre bien connu des Chevaliers Génétiques. Peut-être avez-vous été victime d'une tragédie due aux mutants? Peut-être chassez-vous le mutant uniquement pour "le sport"? Ou alors pensiez-vous trouver une "grande famille" au sein de cet Ordre cruel et... riche.
COMPETENCES : Art [Intrigues], Chercher, Déplacement Silencieux, Ecouter, Equitation, Pister, Se Cacher, une compétence d'arme, et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 500 Souverains d'Argent.
EQUIPEMENT : une arme de contact, un bouclier, une cotte de mailles, un cheval, un écuyer.
GLOIRE : 100.
HONNEUR : 50.
LOCALISATION : Germanie, quelque peu dans les pays limitrophes.

Conquistador du Roi

Vous faîtes parti des troupes spéciales du Roi d'Espanya. Vous le respectez et respectez votre serment de fidélité envers votre patrie. Peut-être êtes-vous en mission pour le compte du roi dans le reste du continent? Ou alors êtes-vous chargé de gérer quelque possession spanyarde à l'étranger?
COMPETENCES : Art [Intrigues], Art [Torture], Europe, Langue Etrangère, Marchander, Orientation, Pister, une compétence d'arme de contact et une compétence d'arme de tir.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Si vous réussissez un jet difficile d'INT (INT x3%), vous obtenez "Poison".
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 800 Souverains d'Argent.
EQUIPEMENT : une arme de contact, une arme de tir, une armure de cuir et anneaux, une bible, un valet.
GLOIRE : 100.
HONNEUR : 70.
LOCALISATION : Espanya.



Détrousseur

Vous étiez, et êtes peut-être encore, un voleur professionnel. C'est une vie dangereuse, mais tout aussi excitante que lucrative. La rue et les mauvais quartiers sont votre domaine. Vous y croisez les victimes que vous délestez en douceur ou par la menace. Au besoin, vous savez faire le coup de poing.
Maintenant, une ancienne victime qui a le bras long, les autorités de votre ville natale ou d'anciens complices vous obligent à courir le pays. Mais vos talents trouveront bientôt d'autres occasions de s'exprimer.
COMPETENCES : Bagarre, Chercher, Déplacement Silencieux, Ecouter, Pickpocket, Se Cacher, une compétence d'armes et une autre représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 300 Souverains d'Argents.
GLOIRE : 1
HONNEUR : 0
LOCALISATION : Partout.

Duelliste

Vous passez votre temps à provoquer des personnes en duel. Mourir? Impossible, vous êtes le meilleur dans votre domaine. Et d'ailleurs, la vie n'est qu'un jeu ! Vous êtes impatient de trouver enfin un adversaire à votre taille. Peut-être vous êtes vous joint à ce groupe parce qu'un de ses membres vous semble un bon adversaire ?
COMPETENCES : Art [Conter une Histoire], Art [Déclamer des Vers], Art [Manières Courtoises], Baratin, Eloquence, Esquive, Sauter, la compétence d'arme de contact "Fleuret" et la compétence d'arme de tir "Pistolet".
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 300 Souverains d'Argent.
EQUIPEMENT : un fleuret, un pistolet (Revolver, plus une boite de 20 cartouches), de beaux habits, une armure de cuir, un valet.
GLOIRE : 100.
HONNEUR : 125.
LOCALISATION : Partout.

Ecuyer, Valet

Vous êtes un "apprenti". Votre maître a pour tâche de vous enseigner les ficelles du métier. Il est impératif que vous vous mettiez d'accord avec un autre joueur pour que vous ayez quelqu'un à servir. *Règle spéciale: les écuyers et les valets ont, en début de partie, un âge égal à 14 +1d6 et non 17 +1d6. En effet, l'âge minimal pour devenir apprenti est de 15 ans, à 21 ans ces personnes ayant généralement acquis le statut supérieur.*
COMPETENCES : Chercher, Crocheter, Déplacement Silencieux, Ecouter, Equitation, Esquive, Médecine Rudimentaire, une compétence d'arme de contact.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 75 Souverains d'Argent (le maître doit pouvoir pourvoir aux besoins de son serviteur).
EQUIPEMENT : Une arme de contact, un cheval si écuyer.
GLOIRE : 70.
HONNEUR : Egal à celui de la future profession -30.
LOCALISATION : Partout.

Espion

Vous vous êtes fait une spécialité d'espionner les gens. Travaillez-vous pour le compte d'un riche employeur capable de payer cher les secrets privés, militaires ou commerciaux que vous surprenez ? Vendez-vous vos renseignements au plus offrant ? Ou êtes-vous à votre compte et faites-vous chantez vos malheureuse victimes ? Vos dons de comédien et votre science du déguisement vous permettent de vous infiltrer partout.
Dernièrement, un événement a précipité votre départ. Avez-vous surpris un secret trop lourd à porter ? avez-vous été démasqué ? Quoi qu'il en soit, il y a fort à parier que vous avez du monde à vos trousses.



COMPETENCES : Crocheter, Déguisement, Déplacement Silencieux, Dissimuler un Objet, Ecouter, Se Cacher, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Jet d'Idée difficile (INT x 3%) pour gagner 1d3 points de COMP en Drogues.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 1000 Souverains d'Argents.
GLOIRE : 1.
HONNEUR : 0.
LOCALISATION : Partout.

Homme de loi

Vous êtes un homme de loi, un défenseur ou un accusateur. Peut-être même jugez-vous vos pairs. Malgré les procès rapides et expéditifs des nobles, vous pensez que toute personne a droit à un procès équitable et juste, et c'est sûrement cela qui vous a mis sur les routes. Vous fuyez une vengeance nobiliaire ou vous vous rendez dans les pays barbares pour leurs faire connaître les bienfaits de lois solides et équitables.
COMPETENCES : Art (Etiquette), Ecouter, Eloquence, Evaluer, Europe, Législation, Marchander, Sagacité et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 1 000 Souverains d'Argent.
GLOIRE : 3d10.
HONNEUR : 1d10.
LOCALISATION : Europe Occidentale.

Lieutenant de guerre, Officier naval

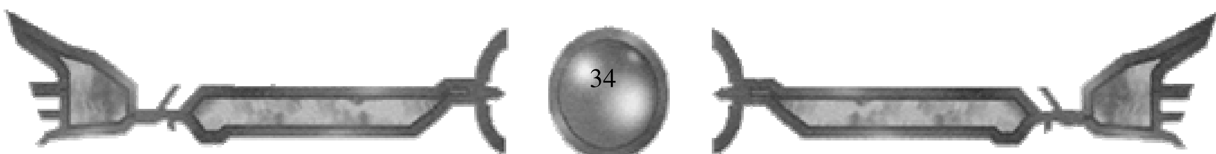
Vous êtes un tacticien. Votre domaine d'expertise est la stratégie militaire et ses aboutissants. Pour quelle raison êtes vous sur les routes ? Votre route a peut-être trop souvent croisé les guerres et les massacres, ou bien tout simplement êtes vous en quêtes d'un nouveau conflit à servir.
COMPETENCES : Art (Stratégie et Tactiques militaires), Baratin, Ecouter, Equitation, Europe, Marchander, Sagacité, une compétence d'arme et une autre compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Jet sous INT x 3% pour obtenir 1d3 COMP à choisir avec le Maître de jeu.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 1 500 Souverains d'Argent.
GLOIRE : 70.
HONNEUR : 0.
LOCALISATION : Partout.

Maître d'Armes

Vous apprenez l'art de combattre aux nobles et aux gens fortunés. A moins que vous ne serviez dans une armée et que votre rôle soit de former les nouvelles recrues. Quoi qu'il en soit, vous excellez dans le maniement des armes et vous en avez fait votre métier.
COMPETENCES : Bouclier, Déplacement Silencieux, Eloquence, Esquive, Sagacité, trois compétences d'armes et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Jet sous INT x 3% pour obtenir 1d3 COMP à choisir avec le Maître de jeu.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 600 Souverains d'Argent.
GLOIRE : 30+1d20.
HONNEUR : 0.
LOCALISATION : France, Germanie, Espanya et Moscovie.

Maître d'Esclaves

Vous êtes un gardien d'un style spécial, vous ne gardez que les esclaves. Vous venez de Moskovie ou de Sicilia. Vous avez laissé tomber ce métier car vous avez vu une fois de trop un esclave être tué ou bien un esclave s'est-il évadé et vous avez fuit avant d'être châtié, ou bien un ancien esclave était un agent du Bâton Runique et vous a convaincu que vous œuvriez pour le mauvais parti…





COMPETENCES : Artisanat ou Art, Baratin, Chercher, Ecouter, Médecine Rudimentaire, une compétence d'arme (la plupart du temps, le fouet) et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Aucun
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 150 Souverains d'Argents.
GLOIRE : 1.
HONNEUR : 0.
LOCALISATION : Nombreuse sont les nations qui pratiquent l'esclavage, on peut citer la Granbretanne, la Moskovie, mais également la plupart des Royaumes de l'Est et de l'Orient Mystérieux.

Mousquetaire

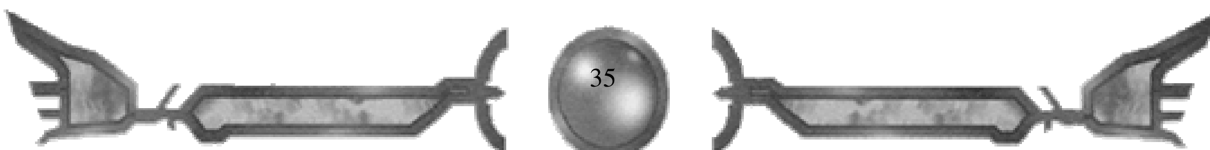
Vous êtes un mousquetaire, un protecteur d'un des Ducs de France. Votre tâche est ardue, mais ce travail vous tient à cœur. Après tout, qui défendrait la veuve et l'orphelin si vous n'étiez pas là? Un jour, le monde entier vous en sera reconnaissant. En attendant, vous devez essayer de vous faire connaître. La Granbretanne est idéale pour cela; en effet, ils font les pires infamies en toute impunité, mais, grâce à vous, cela va changer!
COMPETENCES : Art [Manières Courtoises], Baratin, Eloquence, Médecine Rudimentaire, Sagacité, Scribe, la compétence d'arme de contact "Fleuret", la compétence d'arme de tir "Mousquet".
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 450 Souverains d'Argent.
EQUIPEMENT : un fleuret, un mousquet, une tunique des mousquetaires, un valet.
GLOIRE : 100.
HONNEUR : 130.
LOCALISATION : Plusieurs Duchés de France.

Pirate Scandin

Vous êtes un redoutable flibustier scandin. Une terreur pour toutes les côtes européenne. Vous ne craignez rien, et peu vous importe la rancune des faibles nations du Sud. Vous avez été banni du clan, ou votre navire c'est échoué.
COMPETENCES : Artisanat, Esquive, Navigation, Orientation, Sauter, deux compétences d'armes et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 60 Souverains d'Argent.
GLOIRE : 1.
HONNEUR : 0.
LOCALISATION : Scandie, Alsaz et les Îles de Feu.

Professeur itinérant

Désireux de partir découvrir le vaste monde, fatigué de prodiguer un enseignement basique à des jeunes paysans turbulents, évincé par un rival moins cher, ou rattaché à une église, vous avez décidé d'aller voir ailleurs si vos talents pouvaient se révéler utiles…
COMPETENCES : Artisanat ou Art (notamment Littérature, Musique, ou Théâtre), Calcul, Eloquence, Europe du Tragique Millénaire ou Maîtrise Technologique, Langue Etrangère ou Nationale, Monde Naturel, Sagacité, Scribe, et une compétence représentant votre spécialité.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : si vous réussissez un jet d'Idée (INT x5%), obtenez 1d4 points de COMP à choisir librement.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : Enseignant libre : 300 Marks d'Argent, Enseignant rattaché à une église : 500 Marks d'Argent.
GLOIRE : 50
HONNEUR : 0
LOCALISATION : Germanie.





Templier

Vous faîtes parti des troupes de choc du Sincère Repentir ou du Vrai Dieu. Vous massacrez l'adversaire avec un plaisir non dissimulé. Après tout, ils sont dans l'erreur !
Compétences suggérées: Art [Torture], Chercher, Equitation, Bagarre, Lutte, deux compétences d'arme de contact et une compétence de bouclier.
SECRETS TECHNOLOGIQUES : Aucun.
ARGENT SUPPLEMENTAIRE : 500 Souverains d'Argent.
EQUIPEMENT : deux armes de contact, un bouclier, une cotte de mailles, un bréviaire du culte, un cheval, un écuyer.
GLOIRE : 100.
HONNEUR : 50.
LOCALISATION : Partout.

Règles optionnelles sur les professions

Artisans

Si votre profession est artisan, tirez un dé dans la table ci-dessous :

D6	type
1-3	Apprenti
4-5	Compagnon
6	Maître

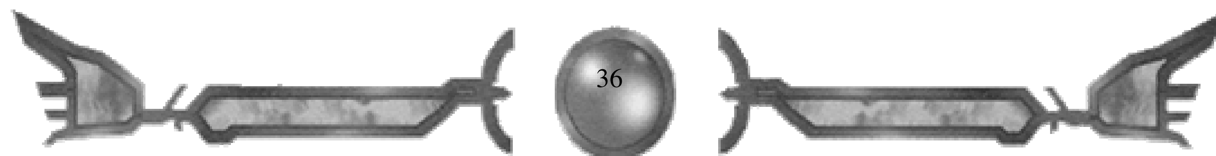
Apprenti : ils possèdent les compétences d'un artisan telles qu'elles sont décrites dans le livre de base. Leur limite de compétence est la même que n'importe quel autre personnage.
Compagnon : les compagnons ont terminé leur apprentissage et ils travaillent contre salaire sous la supervision d'un Maître. Leurs compétences sont celles d'un artisan, mais leur limite en Artisanat à la création est de 90% (110%). Ils possèdent deux fois plus d'argent qu'un artisan classique. DEX +1 (max. 21).
Maître : les maîtres sont des artisans doués qui disposent d'un petit atelier et de plusieurs apprentis ou compagnons sous leur responsabilité. Ce sont souvent les maîtres qui forment la classe des commerçants, vendant ce qu'ils produisent. Ils commencent avec les compétences d'un artisan, mais la limite en Artisanat est de 110% (130%) à la création, ils gagnent également +2 en DEX (max. 21) dû à leur habilité. Enfin ils commencent avec cinq fois plus d'argent qu'un artisan classique.

Marchands

Lancez 1d100 pour déterminer la fortune de votre marchand. Le résultat obtenu devient son pourcentage dans la compétence Crédit (il n'y a pas de limite à la création, mais aucun point supplémentaire ne peut y être ajouté).

1d100	Rang
01-25	Marchand pauvre
26-50	Marchand respectable
51-75	Marchand couronné de succès
76-89	Marchand riche
90-00	Marchand puissant

Marchand pauvre : Ils débutent avec seulement 500 Souverains d'Argent, et leurs affaires ont périclités.
Marchand respectable : Ils possèdent 1 000 Souverains d'Argent au départ. Quelques-unes de leurs affaires leur rapportent encore un peu d'argent. Ils gagnent INT x 1d20 Souverains d'Argent par mois. Ils possèdent 1 caravane ou navire marchand.
Marchand couronné de succès : Ils débutent avec 2 000 Souverains d'Argent. Leurs affaires se portent bien et leur rapporte INT x 1d100 Souverains d'Argent par mois. Ils possèdent 1d3+1 caravanes ou navires et 1d2 comptoirs en Europe. Leurs autres possessions se montent à INT x 1 000 Souverains d'Argent.
Marchand riches : Ils commencent leur carrière avec 5 000 Souverains d'Argent. Leurs affaires sont plutôt florissantes et leurs rapportent INT x 10 x 1d100 Souverains d'Argent par mois. Ils possèdent 1d8+2 caravanes ou navires et 1d4+1 comptoirs en Europe et/ou dans le Proche Orient. Leurs autres possessions se montent à INT x 1 000 x Souverains d'Argent.





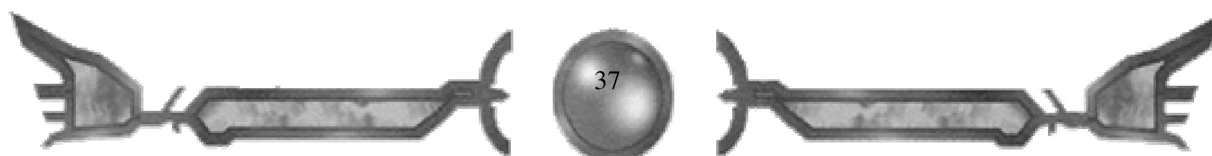
Marchand puissant : ils débutent avec 10 000 Souverains d'Argent, reçoivent une rente de INT x 100 x 1d100 Souverains d'Argent par mois, possèdent 2d6+6 caravanes ou navires et 2d4+2 comptoir en Europe et dans le Proche Orient. Leurs autres possessions se montent à INT x 1 000 x 1d100 Souverains d'Argent. De plus, ils n'ont plus besoin de s'occuper réellement de leurs affaires et ont tout leur temps de libre pour leurs loisirs.

Marins

La profession de marin est assez vague, en réalité à bord chacun a sa petite spécialité ou sa fonction. Tirez votre devoir de marin dans la table suivante.

1d20	Devoir
1-15	Mousse
16	Cuisinier
17	Chanteur
18	Maître d'équipage
19	Second
20	Capitaine

Mousse : C'est le marin tel qu'il est présenté dans le livre de base.
Cuisinier : Personnage obligatoire et aussi important qu'un officier. Ils débutent avec la compétence Artisanat [Cuisine] en plus dans sa liste de compétence de profession et deux fois plus d'argent qu'un mousse.
Chanteur : Le chanteur dirige les chants qui coordonnent les tâches exécutés par l'équipage. Il commence avec les compétences d'un marin à lesquels il ajoute la compétence Art [Chant]. Il gagne trois fois plus d'argent qu'un mousse.
Maître d'équipage : Le maître d'équipage à pour rôle le maintient de la cohésion et du dévouement de l'équipage au capitaine. Par définition c'est l'homme le plus fort du bord. Il gagne +1 en FOR et TAI (max. 21) et cinq fois plus d'argent qu'un mousse.
Second : c'est le commandant en second du navire. Sa tâche est d'aider la capitaine en ce qui concerne les routes maritime et la discipline du bord. Il gagne +10% en Manœuvrer et Navigation et dix fois plus d'argent qu'un mousse.
Capitaine : Il est responsable auprès de l'Armateur ou du propriétaire du navire. Il débute avec un bonus de +30% en Manœuvrer et en Navigation (il n'y pas de limite de compétence pour ces deux compétences), ainsi qu'un bonus de +1 en INT (Max. 21). Il gagne 20 fois plus d'argent qu'un mousse. Il est propriétaire du navire s'il réussit un jet de POU x 1%.





Compétences

Par divers auteurs

Expérience

Par Wilfried Soret

Mon premier Jeu de Rôle à été Hawkmoon, l'ancienne édition, et seulement ensuite vint **Hawkmoon NE**. Tout cela pour vous dire que je suis un habitué du système Chaosium, et bien qu'appréciant toujours ce système, malgré certains détracteurs de ma connaissance, j'ai immédiatement dû changer, modérément, le système d'expérience.
Le système qui suit à fait ses preuves, mais n'est certainement pas le meilleur qui soit.
Tout comme il est expliqué dans **Hawkmoon NE**, les aventuriers gagnent le droit de tester leurs compétences à la fin d'une aventure pour savoir si celles-ci évoluent.
Pour différencier les réussites normales des réussites critiques, c'est simple, faite une barre en cas de réussite normale et une croix en cas de critique.

Réussite normale :

Pour une compétence inférieure à 100-INT%, faites un jet strictement supérieur au pourcentage actuel de la compétence. En cas de réussite la compétence évolue de 1d10%
Pour une compétence égale ou supérieure à 100-INT%, vous devez réussir un jet de INT x 1%. En cas de réussite la compétence augmente de 1d10%

Réussite critique :

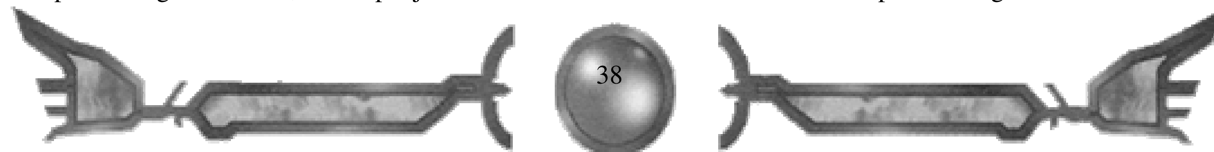
Pour une compétence inférieure à 100-INT%, augmentez automatiquement la compétence de 1d10%.
Pour une compétence égale ou supérieur à 100-INT%, augmentez de 1d10% sur un jet réussi de INT x 1% ou augmenter automatiquement la compétence de 1d4%, en effet une fois passé le seuil de 90% (en moyenne), il devient plus aisé de faire des critiques et de ce fait statistiquement, elles évoluent plus rapidement à partir de ce point.
Le système d'**Hawkmoon NE** dit qu'il ne faut tenter l'augmentation de compétence qu'à la fin de la partie. Le problème c'est que même si le personnage fait trois critiques en Ecouter dans toute la partie (et en considérant deux réussite normales) il n'aura droit qu'a un jet d'expérience ou/et à une seule augmentation.
Ce que je propose est de faire les jets d'expérience à la fin de chaque scène. *Ainsi, par exemple, Hogash combat deux pirates Scandins et réussit un empaler contre le premier et deux attaque normale contre le second, il n'aura le droit qu'a un jet d'expérience pour tout le combat. Par contre s'il se fait attaquer par les deux pirates à dix minutes d'intervalles (on considère donc deux combat et plus un seul), il aura droit à un jet d'expérience après chaque scène, qui ici, sont les combats.*

Nouvelles Compétences

Ce qui suit est une liste de nouvelles compétences provenant de différentes sources.

Anatomie – Base 05% - Wilfried Soret

Cette compétence représente la connaissance qu'a le personnage du corps humain. Un bon niveau dans cette compétence permet à un médecin de pratiquer une opération chirurgicale mineure. Elle peut être utilisée pour récupérer des points de vie après qu'une blessure grave soit infligée, en effet une blessure mineure ne faisant que très peu de dégâts internes, un simple jet de Médecine Rudimentaire est suffisant pour la soigner.





Le temps d'utilisation de cette compétence est de (Points de vie perdus) heures d'opération, plus 1d4 heures si le chirurgien n'a pas sous la main ses instruments de chirurgie.
Des bonus / malus pourrons être distribué par le MJ en fonction des éléments extérieurs et des conditions dans lesquels se déroule l'opération. L'opération permet au malade de récupérer 1d4 points de vie en cas de jet réussit, 2d4 en cas de critique et de perdre 1d6 points de vie en cas de maladresse (la chirurgie est **très** loin d'être une science exact).
Cette compétence peut également être utilisé pour réparer d'autre type de blessures, comme celles dus à l'acide ou aux feu.
Enfin, un personnage peut utiliser sa compétence anatomie à la place de son pourcentage d'attaque pour porter un coup. Elle aura les mêmes effets en termes de combat, mais le personnage sachant ou frapper, c'est-à-dire là où ça fait mal, effectuera +2 points de dommages aux coups portés.

Artisanat (Contorsionnisme) Base 05%

En tordant ses membres ou en déboîtant ses articulations de façon écœurante, l'aventurier devient capable de se débarrasser de ses chaînes, cordages ou autres entraves. Il peut également se glisser dans des conduits trop étroits pour sa corpulence (chaque tranche de 10% dans cette compétence permet de se glisser dans un orifice de TAI inférieure de 1 point à celle de l'aventurier; *exemple : Chukkah le Mage Persan a une TAI de 17 et un score d'Artisanat (Contorsionnisme) de 108% ; s'il réussit son jet de compétence, il est capable de se glisser dans un trou de TAI 6*). Un jet de Dextérité réussi au préalable prodigue un bonus exceptionnel de 10% à l'utilisation de cette compétence. En cas d'échec, l'aventurier reste emprisonné ou se coince, et devient totalement incapable de se libérer sans aide extérieure. En cas de maladresse, il subit en plus 1D3 points de dégâts dus à sa tentative malheureuse.
Dans le cas où l'Artisanat (Nœuds) est employé à l'encontre de l'utilisateur de cette compétence, on compare simplement les niveaux de succès des deux individus, la meilleure qualité l'emportant. En cas d'égalité, le MJ est libre de comparer les marges de succès, ou de décréter que l'utilisateur d'Artisanat (Contorsionnisme) peut effectuer une nouvelle tentative cinq minutes plus tard, jusqu'à obtenir un jet de qualité inférieure.

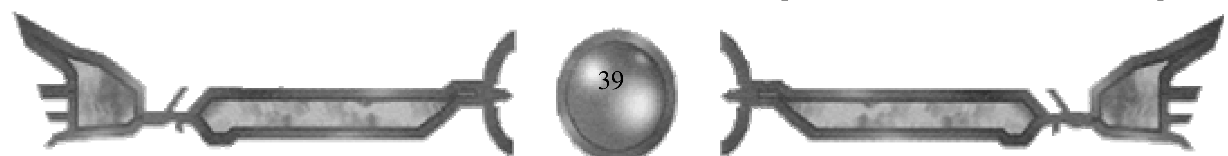
Artisanat (Fausse Monnaie) Base 00% - Atlas Germanique

Pour fabriquer la fausse monnaie, un personnage doit disposer du matériel adéquat et d'une certaine quantité de métal précieux. Le matériel indispensable se compose d'outils de graveur (afin de confectionner les matrices à frapper les pièces), d'un atelier, et d'un fourneau ou d'une forge. Graver une matrice demande une semaine de travail et un jet dans l'artisanat. Couler et frapper 100 pièce d'argent demande une journée de travail et un deuxième jet d'artisanat en cas d'échec à l'un de ces jets, les pièces ne sont pas écoulables, présentant des déformations qui ne trompent personne, mais le métal est récupérable. Avec un minimum d'habitude, une personne soupçonneuse peut tenter de reconnaître une fausse pièce en réussissant un jet d'Idée. Si le faux-monnayeur a réalisé un critique dans l'un de ses jets d'artisanat, le jet de reconnaissance se fait sous INT x3%. Si les deux jets sont des critiques, une reconnaissance n'est possible qu'avec un jet réussi sous INT x1%.
Contrainte : une pièce de fausse monnaie doit au minimum se composer de 25% de métal précieux (or ou argent). Ainsi, 750 grammes de métal vil (généralement du fer d'une valeur de 10 – 15 souverains) additionné de 250 grammes d'argent (d'une valeur de 25 souverains), permettent de fabriquer 100 pièces d'une valeur d'un souverain chacune.

Artisanat (Jeux Erotiques) Base 05% - Olivier Saraja (N'oubliez pas, sortez couverts.)

	Enfant Souhaité	Enfant non Désiré
Critique	Des jumeaux !	Pas d'enfant
Réussite	Un enfant	Pas d'enfant
Echec	Pas d'enfant	Un enfant
Maladresse	Un enfant souffrant de tares et de malformations	Un enfant souffrant de tares et de malformations

L'aventurier est expert dans les étreintes amoureuses et les jeux érotiques en général. Il est inutile de commenter plus en avant cet artisanat, dont les spécialistes sont incontestablement les prostituées. Une réussite permet de passer un moment agréable, tandis qu'un échec implique une relation peu satisfaisante. Une réussite critique indique des moments exceptionnels ou inoubliables, tandis qu'une





maladresse suggère qu'une maladie honteuse a
été contractée...
Les rapports sexuels à l'époque des aventures de Dorian Hawkmoon ne sont jamais (ou très rarement) protégés. Un simple jet de Chance peut déterminer (au choix du joueur du personnage fertilisé) si l'union a été féconde. La table qui suit n'est qu'indicative, car exagérément artificielle.

Artisanat (Nœuds) Base 05% - Olivier Saraja

Cette compétence confère à l'aventurier la connaissance et la pratique des nœuds, des plus courants aux plus spéciaux, comme ceux des marins. En cas d'échec dans l'utilisation de cette compétence, l'aventurier peut tenter un jet de Chance pour savoir si son nœud tient suffisamment de temps pour accomplir sa fonction minimale (*exemple : le temps de permettre à une personne unique de descendre une falaise, par exemple*). Une maladresse implique que le prisonnier peut se libérer à volonté, ou que le nœud se défait au pire moment, impliquant par exemple une chute sévère ou mortelle.
Si cette compétence est utilisée pour entraver un individu, celle-ci peut tenter un jet d'Artisanat (Contorsionnisme) pour se libérer. A niveau égal de réussite, l'Artisanat (Nœuds) est considéré prioritaire et maintient efficacement prisonnière la cible.
Pour les nœuds les plus simples et d'utilisation courante, le MJ préférera faire appel à un simple jet de Dextérité plutôt qu'à cette compétence très spécialisée.

Artisanat (Objet Technologique) Base DEXx4% - Olivier Saraja

Les règles de HNE ont été pensées en supposant que tout objet technologique est et *reste* un prototype. Il peut cependant arriver qu'un même sorcier produise, disons chaque année, un Objet Technologique dont il connaît bien sûr le Secret Technologique. Avec le temps, il peut paraître injuste qu'il doive à chaque fois subir les malencontreux effets de la Table des Défauts alors qu'il a déjà fabriqué un tel objet à une dizaine de reprises, uniquement parce qu'il a un score de DEX moyen ou faible. Avec l'accord du MJ, un sorcier peut développer un Artisanat approprié à un Objet Technologique qu'il a déjà fabriqué. Son score de base est égal à son score de Réparer/Concevoir, tandis qu'il augmente normalement par expérience. Cependant, une telle compétence ne peut en aucun cas recevoir les bénéfices d'un entraînement.
Cette nouvelle règle est encore en play test. En fait, aucun de mes joueurs actuels n'est franchement intéressés par jouer des savants, donc je ne suis pas totalement sûr de l'intérêt, ou plutôt de la pertinence, de cette règle. N'hésitez donc pas à m'écrire pour me dire ce que vous en pensez !

Artisanat (Pantomime) Base 05%

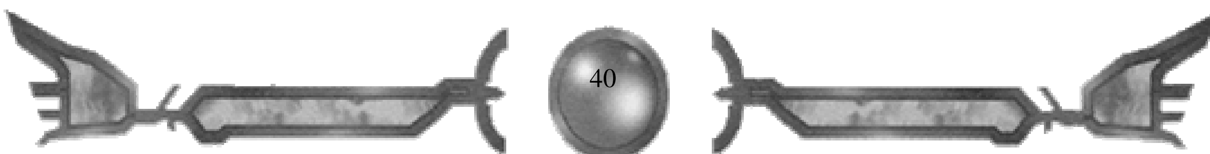
Cet artisanat reflète l'art du mime et de la gestuelle. Sans parole, ni son, le personnage est capable de décrire une scène uniquement par la gestualité. Peut éventuellement se substituer à Langue Etrangère (Langue des Signes) si les deux interlocuteurs réussissent régulièrement (à chaque nouvelle idée émise) un jet d'Idée. Un critique permet aux spectateurs de parfaitement appréhender la scène/situation/action décrite par le mime, tandis qu'une maladresse est interprétée comme une insulte ou de l'hostilité.

Artisanat (Ventriloquie) Base 05%

L'aventurier arrive à entretenir l'illusion que sa voix vient d'ailleurs que de lui. Il est possible pour un observateur de deviner le subterfuge. Pour cela, utilisez la Matrice d'Evasion et de Détection (HNE p.69) avec Ecouter comme étant la compétence dont on regarde la qualité de réussite. Un observateur attentionné qui réussit au préalable un jet de Sagacité à un bonus de +10% à son jet d'Ecouter, et de +20% s'il connaît le ventriloque depuis quelques temps au moins. Un observateur fortuit ou négligent n'a pas le droit à un tel jet.

Art (Duel Courtois) – Base 00% (personnage noble 20%) – Atlas Germanique

L'Art des Duels est un art des plus complexes qui nécessite une connaissance précise des traditions. Une certaine éloquence ainsi qu'une grâce certaine sont les attributs essentiels pour espérer maîtriser pleinement l'Art du Duel





Courtois. Un duel, à Berlin comme ailleurs, ne se gagne pas seulement à la pointe de l'épée. Un sens de la répartie particulièrement aiguisé a déstabilisé nombre de gros bras peu habitués aux ''bonnes manières''.
Lorsqu'un personnage est engagé dans un duel en règle, il peut tenter un jet en Art (Duel Courtois). En cas de réussite, et si son adversaire rate le sien, il bénéficie d'un bonus de 10% dans toutes ses compétences de combat (Attaque/Parade, Esquive,…). En cas de critique, c'est un bonus de 30% qui est accordé.

Art (Intrigues) Base 05%

LA compétence la plus prisée par la noblesse. C'est avec cette compétence que l'on peut apprendre les derniers ébats amoureux de quelque Commandeur granbreton et d'une esclave scandienne. Une maladresse à un jet d'Intrigues rend son auteur la risée de tous car son information était fausse. A utiliser avec parcimonie!

Art (Joutes) Base 05%

Comme son nom l'indique, cet art permet de désarçonner son adversaire lors de joutes. Sa valeur de base est un peu spéciale; en effet, si pour un paysan, un soldat ou toute autre personne "non noble" elle part à 05%, elle débute à la moyenne arrondie au supérieur d'**équitation** et de **lance de cavalerie** pour les personnages de noble lignage. Cela représente le fait que la noblesse a plus accès à ce genre de divertissement que les couches sociales moins aisées.

Art (Séduction) Base 05%

Cet art est généralement mis en oeuvre en société, afin de séduire son interlocuteur (mais pas forcément à des fins sexuelles). Un jet de Charisme, *ou* d'Eloquence *ou* de Sagacité, réussi au préalable, apporte un bonus de 10% à l'utilisation de cet Art. En cas de réussite, l'interlocuteur se montre bien disposé envers l'utilisateur de la compétence, le trouve sympathique, agréable, séduisant, ou autre selon les circonstances. Un échec implique l'indifférence ou l'insensibilité aux efforts du personnage. Un critique peut donner lieu (à l'appréciation du MJ) à un coup de foudre, et une maladresse à une répulsion tangible. Les MJ peuvent décider d'introduire l'Art (Romance) comme complémentaire de celui-ci (surtout dans les hautes-sociétés spanyare et française).

Art (Torture) Base 05%

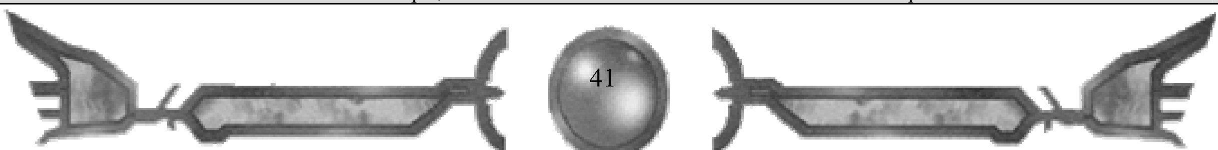
Cet art permet à celui qui le pratique de soutirer des informations à la cible de cette compétence. Toutefois, certains tortionnaires, comme les Crânes Granbretons, pratique cet art pour le plus simple des plaisirs, celui de voir la cible souffrir. Une réussite de cette compétence permet généralement d'obtenir un certain nombre d'information parmi celles voulues, et ce, en fonction du jet de résistance de la cible.
Il existe trois degrés de torture, et chacun de ses degrés est considéré comme une compétence à part.

Le tableau ci-dessous nous donne les conséquences pour la cible de cette compétence.

	1er degré	**2ème degré**	**3ème degré**
Matériel	Aucun	Adapté	Spécialisé
Lésions	Temporaires	Parfois définitives	Toujours définitives
Dégâts	1d4-2 points	1d4 points	1d8 points
Résister	POU x 5	POU x 3	POU x 1

Ce tableau nous donne les degrés des informations recueillis par le tortionnaire.

Jet en Art [Torture]	**Jet de résistance**	**Effet**
Succès critique	Succès critique	La cible subit les conséquences de la torture, mais ne dis mot.
Succès critique	Succès	La cible subit les conséquences, et murmure quelques mots.
Succès critique	Echec	La cible subit les conséquences et répond à la question posée.
Succès critique	Maladresse	La cible subit le double des dégâts et les lésions sont décalées vers la droite. Elle hurle tout ce qu'elle sait (même si ce n'est pas en rapport direct avec la question)
Succès	Succès critique	La cible ne subit que la moitié des dégâts infligé par la torture, et les lésions sont décalés sur la gauche. Elle ne dis mot.
Succès	Succès	La cible subit les conséquences de la torture, mais ne dis mot.
Succès	Echec	La cible subit les conséquences, et murmure quelques mots.
Succès	Maladresse	La cible subit le double des dégâts, elle hurle tout ce qu'elle sait.
Echec	—	La cible ne souffle mot. Elle ne subit aucune conséquence.
Maladresse	Succès critique,	La cible ne souffle mot et ne subit aucune conséquence.





Jet en Art [Torture]	Jet de résistance	Effet
	Succès ou Echec	
Maladresse	Maladresse	La cible doit réussir un jet de CON x3 ou mourir sur l'instant. En cas de jet réussit, la cible tombe dans un coma léger pendant 1d6 heures.

Calcul – Base INT/2% - Atlas Germanique

Si l'on peut admettre que la plupart des personnages (disposant d'un Intelligence supérieure à 8) sont capable de compter jusqu'à 100 et d'effectuer des calculs simples (additions et soustractions), ils demeurent incapables de tout calcul arithmétique complexe (divisions et multiplications de nombre de plus de 2 chiffre, calcul avec virgule, notations de puissances, de racines, etc.). Ces notions, ainsi que la manipulation de l'algèbre (résolutions d'équations) ne peuvent être maîtrisées que par une personne disposant de la compétence Calcul. Cette compétence est un pré requis indispensable pour toute élaboration de Secret Technologique.
La limite supérieure de cette compétence pour tout aventurier est de INT x5%. Nul ne peut dépasser cette limite.
Echelle de calcul

Entre 06 et 25%	Le personnage sait faire (par écrit) des multiplications et des divisions avec des nombres de plus de 2 chiffres.
Entre 26 et 50%	Le personnage a de bonnes notions de géométrie, il maîtrise le calcul avec virgule.
Entre 51 et 75%	Maîtrise du calcul de puissances et racines, connaissances approfondies en géométrie (trigonométrie) et bonnes notions d'algèbre.
Entre 76 et 100%	Excellente maîtrise de l'algèbre. Le personnage peut s'atteler à des démonstrations de théorèmes complexes.

Crédit Base 05% - Wilfried Soret

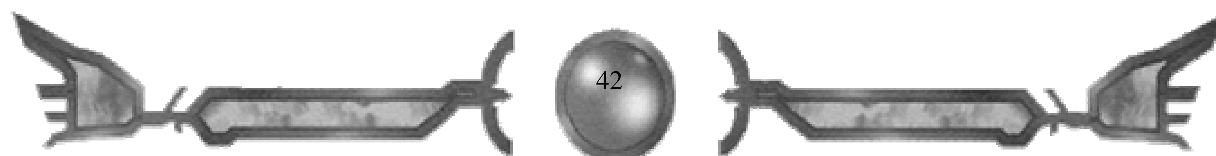
Cette compétence représente le crédit que l'on accorde au personnage, au niveau financier.
Elle ne devrait pas pouvoir augmenter par l'expérience, mais elle devrait le faire en relation avec la notoriété du personnage. Plus un personnage est connu, plus il y a de chance pour qu'on lui prête de l'argent en cas de besoin, qu'on lui fasse crédit dans un auberge ou que le noble du coin s'adresse à lui pour une mission discrète. Evidemment si le personnage est mondialement connu comme un tueur sanguinaire, il y a peu de chance pour qu'on lui fasse crédit. C'est au maître de jeu de gérer la notoriété de ses personnages et de connaître l'impact qu'elle a sur le monde. Mais voici comme même quelques idées pour l'augmentation de cette compétence.

Races

Certaines races sont connues mondialement, elles débutent donc avec un pourcentage en crédit plus élevé que la moyenne.

Granbreton (avant l'Invasion)	→	20% de base
Granbreton (après l'invasion)	→	00% de base
Spanyar	→	10% de base
Autres humains	→	05% de base
Mutant	→	00% de base

Crédit	
Actions	**Augmentation**
Le personnage porte toujours des atouts de grande qualité (valant au moins le triple du prix normal)	+1d6%
Le personnage a évité le naufrage d'un navire	+1d4%
Le personnage a tué un bandit de grand renom	+1d2%
Le personnage est jugé pour meurtre	-1d8%
Le personnage possède des biens d'une valeur de 10 000 souverains	+1d10%
Le personnage sauve le roi d'une noyade	+1d20%
On érige une statue à l'effigie du personnage	+1d8%
Le personnage devient Evêk du Sincère Repentir	+1d20%
Le personnage s'appelle Dorian Hawkmoon Von Köln	il y en a qui rêve
Le personnage a créé une œuvre artistique extraordinaire	+1d12%
Devenir mendiant	-1d10%
Le personnage a réussit un attentat contre les forces Granbretonne	+2d6%





Tenir Alcool – Base (CON x2) % - Atlas Germanique

	Jet de résistance tout les …
00-10%	1 PAlc consommé
11-25%	2 PAlc consommé
26-50%	3 PAlc consommé
51-75%	4 PAlc consommé
76-100%	5 PAlc consommé
101 et +	+1 PAlc tous les 25%

Tout personnage dispose de cette compétence dès sa création. Cette compétence ne s'utilise pas comme une compétence ordinaire. Elle permet de connaître le nombre de Points d'Alcool (Palc) qu'un personnage peut absorber au cours d'une beuverie avant d'effectuer un jet de résistance de CON contre le total de Palc. Le MJ peut accorder des malus ou des bonus selon la situation. La prise de boisson lors d'un plantureux repas peut, par exemple, donner droit à des bonus de 10 à 30%. Les jets de résistance se feront alors à un rythme moins soutenu. On ne peut faire progresser cette compétence qu'en cas de critique lors du jet de résistance CON vs Palc.

Un personnage qui n'a pas encore fait de jet de Résistance est considéré comme Sobre. L'évolution de son ébriété va dépendre des résultats des jets de résistances demandés :

Sobre : le personnage est à jeun et reste parfaitement maître de ses actions.

Joyeux : le personnage ne subit pas de désagrément particuliers si ce n'est une certaine gaieté (ou morosité selon le caractère et les évènements qui l'on poussés à boire) et une propension accrue à prendre des risques exagérés… Le Maîtres de Jeu est toutefois libre de décréter un malus de 10% sur les compétences du personnage qu'il estime être influencées.

Enivré : le personnage est ivre mais garde un certain contrôle de ses réactions. Il subit toutefois un malus de 20% sur toutes ses compétences. Il perd temporairement 2 points de DEX et 1 point de DEP.

Saoul : le personnage est franchement saoul. Toutes ses compétences sont diminuées de moitié. Il perd également 4 points de DEX et 3 points de DEP. Le MJ est alors libre de décider de toutes les actions du personnage. Celles-ci seront rarement discrètes, logiques, ou réfléchie !

Ivre mort : le personnage roule sous la table. Il est incapable de tenir debout ni de faire la moindre action coordonnée si ce n'est se resservir péniblement, hurler occasionnellement, ou vomir abondamment… Un personnage Ivre Mort qui continue à ingurgiter de l'alcool prend de sérieux risque !

Conséquence en cas de …	Critique	Réussite	Echec	Maladresse
Sobre	Sobre	Joyeux	Enivré	Saoul
Joyeux	Joyeux	Joyeux	Enivré	Saoul
Enivré	Enivré	Enivré	Saoul	Ivre mort
Saoul	Saoul	Saoul	Ivre mort	Coma
Ivre mort	Ivre mort	Ivre mort	Comas	Coma

Coma éthylique : la situation peut devenir très grave si le personnage est abandonné à son sort. si personne ne s'occupe de lui, le personnage effectue un jet de Chance. En cas de réussite, il reste plongé dans le comas pour 2d6 heures avant de se réveiller bien mal en point. En cas d'échec, il meurt par hypothermie ou insuffisance respiratoire. Si le comateux est enveloppé de couvertures ou maintenu au chaud par tout autre moyen, le jet est considéré comme automatiquement réussi.

Les PAlc diminue au rythme de 1 par heure et le consommateur repasse alors chaque stade dans l'ordre inverse. Dans ce cas, les stades ''Enivré'' et ''Joyeux'' sont considérés comme ''Nauséeux'' et le personnage se voit gratifié d'un sérieux mal de crâne !

Retour sur certaines compétences

L'Art du Crochetage

(Ou l'association de difficulté de serrure, vitesse d'exécution et de discrétion)

Niveau de difficulté :	Bonus / malus Temps
+ 30	- 10 minutes
+ 10	-3 minutes
0	Normal 1 minute
-10	+ 3 minutes
-30	+ 10 minutes

Si on veut faire vite : temps divisé par 2 mais niveau de bruit augmenté de 1.

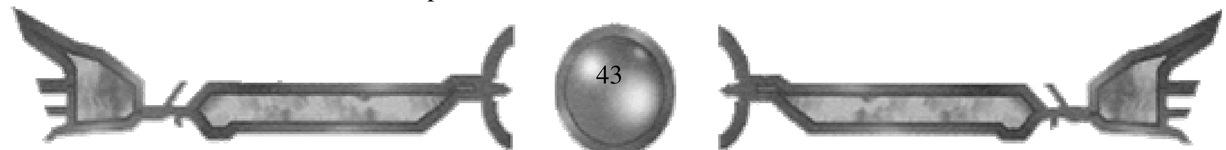
Si on prend son temps : le temps est multiplié par 2 et le niveau de bruit diminué de 1

Résultat du jet de crochetage :

Critique (01) ouverture immédiate quelle que soit la difficulté et le temps
Pas de bruit

Spécial Ouverture réussie d'un niveau de temps en moins que prévu.
Pas de bruit

Réussite Ouverture réussie dans le temps déterminé





Test de bruit
Echec Ouverture raté Recommencer
Test de bruit + 1 niveau
Maladresse Ouverture faussée ou cassée : impossible d'ouvrir
Test de bruit + 2 niveaux

Déplacement silencieux

Ce tableau indique le niveau de bruit que pourrait entendre une personne en se basant sur le résultat du test de Déplacement silencieux du personnage et sur l'endroit ou se trouve la cible (du bruit).

Tableau du bruit

Résultat du jet :	Dans la même pièce	Dans le même bâtiment	Vers l'extérieur
Critique (01)	Pas de bruit	Pas de bruit	Pas de bruit
Spécial	Pas de bruit	Pas de bruit	Pas de bruit
Réussite de 30 et +	Pas de bruit	Pas de bruit	Pas de bruit
Réussite de 15 à 30	Léger bruit	Pas de bruit	Pas de bruit
Réussite de 0 à 15	Léger bruit	Léger bruit	Pas de bruit
Echec de 0 à 15	Bruit moyen	Léger bruit	Léger bruit
Echec de 15 à 30	Bruit moyen	Bruit moyen	Léger bruit
Echec de 30 et +	Bruit Fort	Bruit moyen	Bruit moyen
Maladresse (00)	Explosion d'objets / fracas	Bruit fort	Bruit fort

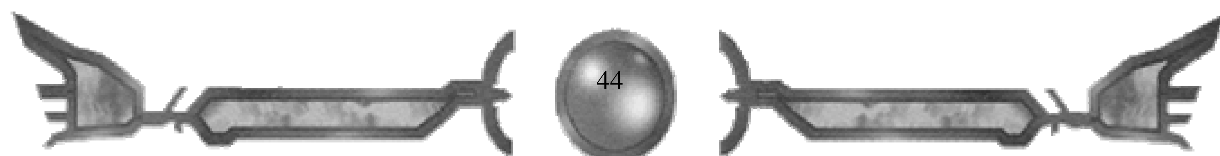
La difficulté d'entendre le bruit

Niveau de bruit :	Bonus / malus de perception
Pas de bruit	Malus de 80 % ou 6^{èm} sens
Léger bruit	Malus de 20 %
Bruit moyen	Normal
Bruit Fort	Bonus de 20 %
Explosion d'objets / fracas	Bonus de 50 %

Déplacement et discrétion

Rappels : 1 unité de DEP = 10 mètres sur terrain plat et découvert.
1 round = 12 secondes

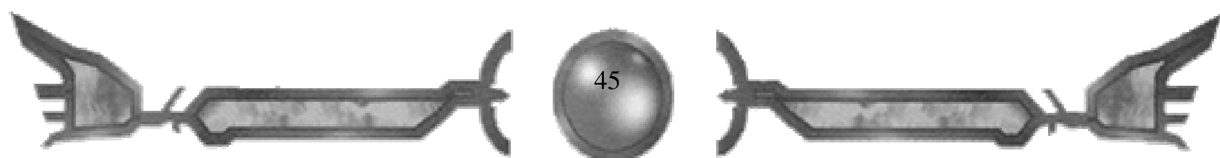
DEP	EDEX	Bonus / malus en discrétion	Bonus / malus de perception
Déplacement maximum	Totalité des EDEX	Malus de 20 %	Bonus de 20 %
Déplacement ½	- 10 EDEX	Normal	Normal
Déplacement $^{1}/_{4}$	- 5 EDEX	Bonus de 20 %	Malus de 20 %
Déplacement nocturne ½	Totalité des EDEX	Malus de 20 %	Bonus de 20 %
Déplacement nocturne $^{1}/_{4}$	- 10 EDEX	Normal	Normal





Les déplacements :
Des exemples de déplacements suivant les terrains.

DEP	Distance	Terrain
1	10 m (x1)	Plat et découvert
1	5 m (x$^1/_2$)	Plat et petits obstacles
1	3 m (x $^1/_3$)	Plat et obstacles ou sinueux
1	5 m (x$^1/_2$)	Escalier droit
1	3 m (x $^1/_3$)	Escalier tournant





Armes et Armures

Cette aide de jeu vous propose de découvrir une nouvelle dimension dans l'armement et la protection dans le jeu **Hawkmoon**. Elle vous fournira de nouvelles tables d'armes de contact, d'armes de distance et d'armure. De plus, nous aborderons divers sujet comme l'usure des armures ou la localisation des coups.

I – Les Armes de Contact

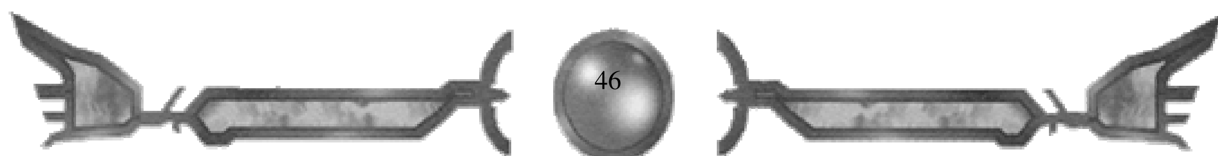
Point de Règle

EDEX : Pour déterminer l'Etape de Dextérité (EDEX) effective de votre personnage, il suffit d'additionner toute les valeur d'Initiative de ses différents équipements.
EDEX effective = DEX + Init (l'arme) + Init (de l'armure).

Les pourcentages initiaux et les dégâts occasionnés sont les mêmes pour tous les humains ; les modificateurs aux dégâts individuels peuvent renforcer ou diminuer ces derniers. Lorsque le pourcentage d'une compétence d'arme augmente, la chance de toucher augmente également.

- **1/2 mains** : la colonne indiquant le nombre de mains montre la façon habituelle de tenir cette arme et si elle peut être utilisée avec le bouclier.
- **PdS** : Points de Structure : mesure la robustesse relative de chaque arme.
- **Taille** : les autres facteurs étant à égalité, c'est le combattant dont l'arme est la plus longue qui attaque le premier et peut ainsi maintenir son ennemi à distance.
- **Empale** : l'arme est assez acérée pour se glisser entre deux parties de l'armure et s'enfoncer dans le corps (résultat de 01).
- **Pare** : si tel est le cas, l'arme a été conçue de façon à annuler les dégâts ordinaires.
- **Init**. : toute les armes ne permette pas d'être utilisée en même temps, certaines armes sont plus lourdes que d'autres, et même dans un type d'arme égal (comme épée courte et épée bâtarde), il peut avoir des vitesses d'utilisations différentes. Le chiffre s'ajoute à l'EDEX du personnage pour la déterminer. *Attention :* les armes d'hast frappe toujours les premières au début de combat.
- **FOR / DEX min**. : certaines armes requièrent une Force et une Dextérité minimales. Les personnages dont le score de caractéristique est inférieur à celui indiqué peuvent utiliser ces armes au combat mais avec difficulté et leur pourcentage de compétence est réduit de moitié.
- **Prix** : prix nominal d'un article neuf ; varie en fonction des cités et des artisans.

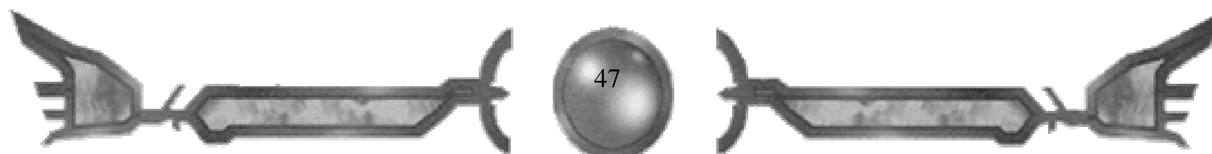
[1] si une arme n'a pas été conçu pour parer mais est tout de même utilisée à cet effet, accumulez les dégâts. Certaines de ces armes peuvent néanmoins parer des objets d'une nature similaire à la leur (les armes de fortune, par exemple).
[2] a 100% ou moins ; consultez le chapitre consacré aux compétences dans le livre de base pour en savoir plus sur cette compétence inhabituelle.
[3] la Bagarre peut parer la Bagarre ou la Lutte, voir ces compétences dans le livre de base.
[4] physiquement longues, mais utilisable aux trois portées.
[5] arme d'Hast : contre un cavalier en charge, utiliser le modificateur aux dégâts de la monture de l'adversaire.
[6] ne s'utilise que sur les lames (épées, faucheurs, dagues, rapières, etc.).
[7] modificateurs aux dégâts de la monture si vous chargez, de l'aventurier si vous restez immobile.
[8] la Lutte peut parer la Lutte ou la Bagarre et contenir les attaques des armes de contact.
[9] possède un perce-armure de 3.
[10] ces armes trouvent facilement le défaut de la cuirasse. En cas de critique, triplez les dés de dégâts.





Arme	%	dégâts	½ mains	PdS	Taille	Empale	Pare[1]	Init.	FOR/DEX min	Prix En Argent
Bagarre	25	1d3+MD[2]	1 m	-	Courte	Non	Non[3]	—	—	—
Bardiche[5]	15	2d6+MD	2 m	12	Longue	Oui	Oui	-2	12 / 09	200
Bâton de combat	25	1d8+MD	2 m	20	Toutes[4]	Non	Oui	+0	09 / 09	50
Brise-lame[6]	25	1d3+MD	1 m	25	Courte	Oui	Oui	+0	13 / 10	200
Cestus	25	1d3+2+MD	1 m	10	Courte	Non	Non	+0	11 / 07	200
Cimeterre	15	1d8+1+MD	1 m	19	Moyenne	Oui	Oui	+0	08 / 08	225
Claymore du Kotland	05	2d6+MD	2 m	20	Toutes[4]	Oui	Oui	-1	13 / 10	600
Dague, poignard	25	1d4+2+MD	1 m	15	Courte	Oui	Oui	+0	04 / 04	100
Epée Longue	15	1d10+1+MD	1 m 2 m	20	Toutes[4]	Oui	Oui	-1	13 / 09 09 / 09	500
Epée courte	15	1d6+1+MD	1 m	20	Moyenne	Oui	Oui	+0	05 / 05	125
Epée large	15	1d8+1+MD	1 m	20	Moyenne	Oui	Oui	+0	09 / 07	250
Epée à deux mains	05	2d8+MD	2 m	18	Toutes[4]	Oui	Oui	-1	14 / 13	750
Épée de la lune[12]	15	1d10+2+MD	1m	15	Moyenne	Oui	Oui	+0	10 / 16	1325
Epieu[5]	15	1d8+MD	2 m	10	Longue	Oui	Oui	-1	10 / 07	100
Esponton[5]	15	1d8+1+MD	2 m	10	Longue	Oui	Oui	-2	10 / 09	150
Fauchard[5]	15	1d6+MD	2 m	10	Longue	Oui	Oui	-2	10 / 07	70
Faucheur	15	1d6+2+MD	1 m	18	Moyenne	Oui	Oui	+0	08 / 08	230
Fléau Léger	10	1d6+1+MD	1 m	16	Moyenne	Non	Non	-1	11 / 11	200
Fléau morningstar	10	1d10+1+MD	2 m	12	Moyenne	Non	Non	-1	11 / 07	300
Fleuret [10]	15	1d6+2+MD	1 m	16	Moyenne	Oui	Non	+0	05 / 08	200
Fouet vampyre	15	1d3+1	1 m	5	Moyenne	Non	Non	+0	09 / 10	500
Fourche de guerre[5]	15	Spécial[11]	2 m	25	Longue	Non	Oui	-1	13 / 12	400
Fourche-fauchard[5]	15	1d8+MD	2 m	10	Longue	Oui	Oui	-2	12 / 08	170
Doloir[5]	15	1d10+MD	2 m	11	Longue	Oui	Oui	-2	11 / 09	160
Doloir-guisarme[5]	15	1d8+MD	2 m	12	Longue	Oui	Oui	-2	13 / 10	140
Double-Marteau d'Ulvaar[13]	05	1d8+2	2m	20	Longue	Non	Oui	-2	13 / 13	450
Gourdin de voleur	25	1d8+MD	1 m	10	Courte	Non	Non	+0	07 / 07	—
Grand marteau[5]	25	1d10+3+MD	2 m	15	Longue	Oui	Oui	-2	09 / 09	250
Griffes de fer	25	1d4+1+MD	1 m	10	Courte	Oui	Oui	+0	09 / 09	45
Guisarme[5]	15	2d6+2+MD	2 m	12	Longue	Oui	Oui	-2	12 / 12	180
Hache d'armes	15	1d8+2+MD	1H	15	Moyenne	Oui	Oui	+0	09 / 09	200
Hache de bourreau	05	2d10+5+MD	1H/2m	35	Moyenne	Oui	Non	-3	18 / 15	1015
Hache Franche	15	1d10+1+MD	1H/2m	16	Moyenne	Oui	Oui	+0	11 / 11	350
Hache Moscovienne	15	3d6+MD	2 m	25	Longue	Oui	Oui	-2	13 / 09	400
Hache maritime	15	2d6+2+MD	2H/2m	15	Moyenne	Oui	Oui	-1	11 / 09	250
Hache Scandine	10	2d8+1+MD	2H/2m	25	Longue	Non	Oui	-2	14 / 10	600
Hallebarde[5]	15	3d6+MD	2 m	12	Longue	Oui	Oui	-1	14 / 12	300
Lame de Benner[10]	10	1d4+1	1m	15	Moyenne	Oui	Non	+0	05 / 10	350
Lance courte	15	1d6+1+MD	1½ m	15	Longue	Oui	Oui	+0	07 / 08	50
Lance de cavalerie	15	1d8+1+MD[7]	1 m	15	Longue	Oui	Non	-1	09 / 08	175
Lance longue	15	1d10+1+MD	2 m	15	Longue	Oui	Non	-1	11 / 09	100
Lutte	25	Spécial[8]	2 m	-	Courte	Non	Non	—	—	—
Marteau de guerre	25	1d6+2+MD	1 m	20	Moyenne	Oui	Oui	+0	11 / 09	200
Marteau à deux mains	25	2d6+MD	2 m	22	Moyenne	Oui	Oui	-1	14 / 09	230
Masse légère	25	1d6+2+MD	1 m	20	Moyenne	Non	Oui	+0	07 / 07	75
Masse lourde	25	1d8+2+MD	2 m	20	Moyenne	Non	Oui	-1	14 / 09	200
Pertuisane[5]	15	1d8+1+MD	2 m	12	Longue	Oui	Oui	-2	12 / 09	170
Pioche de cavalerie[9]	25	1d6+2+MD	1 m	17	Moyenne	Oui	Non	+0	10 / 12	200
Pioche de guerre	05	3d8+MD	2 m	15	Moyenne	Oui	Oui	-2	15 / 14	325
Pique Germanique[5]	15	1d10+2+MD	2 m	15	Longue	Oui	Oui	-1	11 / 07	150
Rapière[10]	15	1d6+1+MD	1 m	15	Moyenne	Oui	Oui	+1	07 / 13	400
Rapière lourde[10]	15	2d4+2+MD	1½ m	16	Longue	Oui	Oui	+0	12 / 13	700
Sabre à deux mains	05	2d6+2+MD	2 m	19	Toutes[4]	Oui	Oui	-1	13 / 12	950
Sabre d'abordage	15	1d6+2+MD	1 m	21	Moyenne	Oui	Oui	+0	08 / 08	175
Serpe-guisarme[5]	15	1d8+MD	2 m	10	Longue	Oui	Oui	-2	11 / 08	150
Spetum[5]	15	1d6+1d4+MD	2 m	10	Longue	Oui	Oui	-2	10 / 09	150
Trident	15	1d6+2+MD	1½ m	18	Moyenne	Oui	Oui	+0	10 / 12	100
Vougue[5]	15	1d10+3+MD	2 m	10	Longue	Oui	Oui	-1	13 / 09	160

[11] Si l'attaque porte et n'est ni parée, ni esquivée, l'utilisateur choisit le membre qu'il emprisonne en réussissant un jet de Chance. Sinon, c'est le MJ qui le détermine. Il peut faire tomber son prisonnier s'il réussit un lutte FOR : FOR sur la Table de Résistance. Pour s'échapper, la cible doit briser l'arme ou réussir un jet de Dextérité (à DEX x 1) pour se contorsionner et se dégager. Ce faisant,





il endure son propre Modificateur aux Dégâts comme dommages. L'armure peut intervenir. Tant qu'il n'est pas libéré, il subit une pénalité de 20% dans toutes les compétences des groupes d'Agilité, de Manipulation ou de Perception.

12 Lorsque vous faites un critique, les barbes de la lame sont bien encrés dans l'adversaire, il subit de nouveau 1d10+2 dégâts sans protection d'armure. Cette lame a besoin d'un fourreau spécial qui coûte 75 souverains d'argent.

13 Cette arme permet de contre-attaquer à chaque parade critique réussit, comme s'il possédait deux armes.

Dégâts des armes tranchantes : Il ne semble pas logique qu'une arme qui perd des points de structure, et donc qui voit son fil être abîmé, puisse encore effectuer les mêmes dégâts. Voilà ce que je propose : A chaque fois que votre arme perd un total de 3 points de structure, réduisez les dégâts qu'elle effectue de 1 points. *Exemple : Marx le Sweisser voit son épée à deux mains perdre 7 points de structure suite à un combat contre un prêtre du Sincère Repentir, maintenant son épée n'effectuera plus que 2d8-2 points de dégâts.* Seules les armes tranchantes sont touchées par cette règle, les autres étant des armes à dégâts contondant, et donc, effectuant un nombre invariable de dommage.

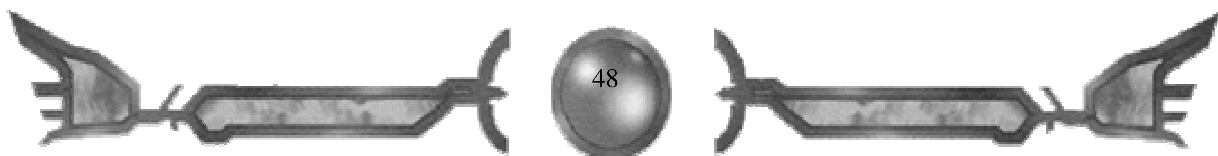
Affûter ses lames : Si on considère que le fil d'une arme est abîmé, c'est qu'en l'affûtant de nouveau elle pourra retrouver tout son potentiel destructeur. Pour chaque perte de Points de structure de 3 points ou moins, sur une arme tranchante, le joueur peut lui permettre de regagner le point de dégâts perdus en réussissant un jet de Réparer/Concevoir. **Attention :** Ce jet ne vise qu'à regagner le fil de la lame, pas les points de structure de l'arme, et ce pour un maximum de 1 point à la fois. Un seul jet est autorisé par perte de points de structure. *Exemple : Marx à perdu en une fois les 7 points de structure de son épée à deux mains, sur un jet réussi en Réparer/Concevoir, son arme récupère 1 point de dommage effectif, causant maintenant 2d8-1 points de dégâts. Pendant un autre combat, l'épée de Marx perd à nouveau 3 points de structure, mais sur deux coups différents, le 1er lui ayant fait perdre 1 point et, donc, le second 2 points. Marx pourra tenter deux jets de compétences et peut-être récupérer 2 points de dommages effectifs.*
Evidemment, on ne peut affûter sa lame que si l'on possède une pierre à aiguiser, ou si on la mène à un artisan compétent.
Il semble anormal que l'on puisse réparer des dégâts postérieurs aux derniers reçus, mais on le fait bien pour les points de vie perdus par les personnages soignés avec Médecine Rudimentaire, donc pourquoi pas !

II – Les Armes de Jet

Les pourcentages initiaux et les dégâts infligés sont de même nature que ceux des armes de contact, mais les frondes, les arcs et l'arbalète indiquent les dégâts provoqués par les projectiles qu'ils décochent.

Arme	%	Dégâts[1]	Portée	Att./ Round[2]	PdS	Empale	Pare	FOR / DEX min	Prix En Argent
Arbalète de poing [3]	25	1d6+2	30	1/2	5	Oui	Non	— / 07	600
Arbalète légère[3]	25	1d6+2	40	1/2	6	Oui	Non	09 / 07	300
Arbalète moyenne[3]	25	2d4+2	60	1/2	8	Oui	Non	11 / 07	400
Arbalète lourde[3]	25	2d6+2	80	1/3	10	Oui	Non	13 / 07	500
Arc de chasse[4]	10	1d6+1+½MD	80	1	6	Oui	Non	09 / 09	150
Arc court[5]	10	1d6+1+½MD	60	1	8	Oui	Non	09 / 11	200
Arc long[5]	10	1d8+2+½MD	120	1	10	Oui	Non	11 / 11	500
Arc Ukranien[5]	10	1d8+3+½MD	70	1	13	Oui	Non	13 / 13	600
Arc Composite	10	1d8+2+½MD	100	1	10	Oui	Non	13 / 11	250
Dague de lancer[6]	15	1d4+½MD	10	1	12	Oui	Non	07 / 11	100
Etoile Magyare	15	1d4+1+½MD	15	1 [9]	6	Oui	Non	— / 13	10
Filet	05	Enchevêtrement[7]	5	1	6	Non	Oui	09 / 12	25
Grand Arc	10	2d6+1+½MD	200	1	12	Oui	Non	11 / 13	750
Fronde[8]	01	1d8+½MD	80	1	-	Oui	Non	07 / 11	15
Hache de lancer	10	1d6+½MD	20	1	15	Oui	Non	09 / 11	150
Harpon	05	2d8+4+½MD	10	1	20	Oui	Non	13 / 11	250
Javelot	15	1d6+½MD	25	1	10	Oui	Non	09 / 09	75
Lance 1M ou 2 M lancée	05	1d6+1+½MD	15	1	15	Oui	Non	12 / 10	200
Lance-pierre	01	1d10+½MD	100	1	10	Oui	Non	09 / 11	60
Pierres lancées	%lancer	1d2+½MD	20	2	20	Non	Non	05 / 05	—

- **Portée :** la distance moyenne à laquelle le pourcentage initial permet de toucher une cible. La portée est bien sûr exprimée en mètres.





- **Att./ round :** il s'agit du nombre d'attaques possible dans un round. Leur nombre peut être augmenté par le recours à un tir de volées, excepté par une arbalète ; cette colonne présuppose un tir ajusté.
- **PdS :** il s'agit des points de structure de l'arme. Cette colonne montre une utilisation de semblable à celle d'une massue ou d'un bâton de combat.
- **Autres colonne :** comme pour les armes de contact.

[1] pour calculer la moitié du modificateur aux dégâts, lancez le modificateur aux dégâts normal puis divisez le résultat obtenu par deux. Arrondissez au nombre entier supérieur.
[2] consultez également le Tir de Volées, dans les règles optionnelles consacrés au combat dans le livre de base, pour déterminer une cadence plus rapide.
[3] les arbalètes ont une capacité de perce-armure égal au minimum des dégâts qu'elles peuvent infliger : 3 pour les arbalètes légères, 4 pour les arbalètes moyennes et lourdes.
[4] bien sûr, ce sont les flèches qui font les dégâts. Une flèche a 1 point de structure. Un carquois ou un faisceau standard contient 20 flèches.
[5] ce sont des arcs de guerre, se référer ci-dessous pour déterminer les dégâts en fonction du type de flèche.
[6] équilibré pour le lancer, souvent dépourvue de garde perpendiculaire et donc inutilisable pour les parades.
[7] un jet réussi permet à l'attaquant d'aller au contact et automatiquement d'engager la Lutte, ou autre.
[8] les portées de base données pour la fronde et le lance-pierres concernent des projectiles de plomb ; si vous utilisez des galets des rivières, ou autre, réduisez chaque portée de base de 20 mètres.
[9] On peut en lancer plusieurs simultanément. Pour chaque étoile supplémentaire, on retire 10% aux chance d'atteindre la cible. Le maximum que l'on puisse lancée en même temps est de quatre.

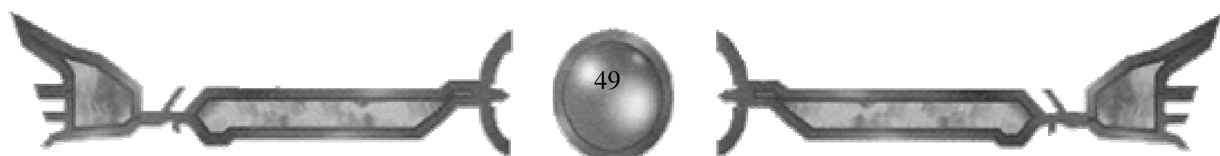
Le tableau ci-dessous donne les différents types de munitions utilisables par des arcs.

- **Mod. aux dégâts** : cette colonne le nombre de points de dégâts occasionnés par ce type de munition.
- **Mod. de portée** : ce modificateur s'ajoute (qu'il soit positif ou négatif) à la portée de base de l'arc utilisant ce type de munition.
- **Init.** : cette colonne donne le modificateur d'initiative en terme d'Etape de DEX. Le temps est plus long pour ajuster un tir avec ce type de flèche.

Type de flèche	Mod. aux dégâts	Mod. de portée	Init.	FOR/DEX	Prix en Argent	Artisanat (Archerie)
Boule	½	75%	-1	+2 / —	40	30%
Boule creuse	Substance dans la boule	100%	+0	— / —	60	50%
Coupereau	-2	50%	+0	— / +3	100	30%
Croissant de lune	+1 blessure	20%	+0	+4 / +2	100	70%
Empennée	x2 [2]	100%	+0	+2 / —	100	70%
Flèches classiques	-	-	+0	— / —	20	Auto
Flèches légères[1]	-	110%	+0	— / +1	30	25%
Flèches lourdes[1]	+2	80%	-1	+1 / —	60	50%
Hurlante	Terreur	50%	+0	+4 / —	1000	90%
Percée	+drogue / poison	100%	+0	— / +3	60	50%
Sifflante	Peur	90%	+0	+2 / —	200	50%

- **FOR/DEX :** Les arcs imposent une Force et une Dextérité minimales pour être utilisés sans pénalité. Ces minimums peuvent être augmenté à cause du type de flèches utilisés. Par exemple : si un arc exige une force minimale de 9 pour être utilisé, il faudra une force minimale de 13 (9 + 4) pour l'utiliser avec des flèches en croissant de lune.
- **Prix** : prix pour un carquois de 20 flèches de ce type.
- **Artisanat (Archerie)** : La règle qui gère la fabrication des flèches particulières est directement inspirée par la règle sur les bottes secrètes parues dans le supplément la France. La fabrication d'une flèche particulière dépend d'une compétence d'Artisanat spécifique à chaque flèche. Ainsi un artisan peut avoir Artisanat (Flèche en Croissant de Lune) 75 %, mais être incompétent en ce qui concerne les flèches à pointe en boule.

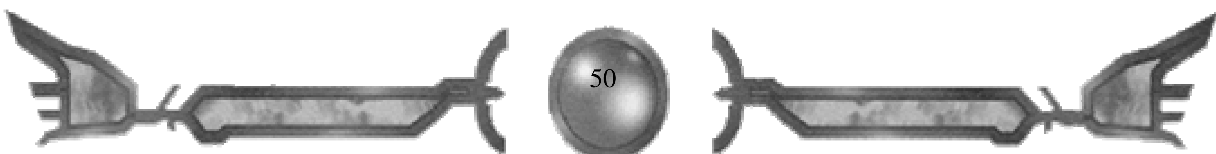
  Soit on apprend auprès d'un maître. Dans ce cas il faut avoir la compétence en Artisanat (Archerie) supérieure ou égale au score indiqué dans la colonne Artisanat. Soit on recherche soi même la méthode (avec l'accord du MJ, suite généralement à une aventure où les PJ sont témoins de l'utilisation de telles flèches). Mais il faut alors avoir la compétence en Artisanat (Archerie) supérieure ou égale au score indiqué + 20 %. Ensuite à chaque semaine, l'étudiant peut tenter un jet en Artisanat. S'il obtient une réussite critique, alors il sait comment faire une flèche particulière et débute avec une compétence égale à la Dextérité du personnage





[1] seuls les arcs de guerre sont autorisés à utilisez ce type de munition.
[2] lorsque la flèche est retiré, on retire encore les dégâts.

La flèche à pointe simple :
La flèche de base. Elle est employée surtout pour la chasse ou lors des tournois.
Flèches légères :
Variante plus légère de la flèche simple. Son but étant d'améliorer la portée, utilisé habituellement dans les armées.
Flèches lourdes :
La pointe de cette flèche s'accompagne d'un poids supplémentaire. De ce fait elle perd plus rapidement de la vélocité, ce qui s'exprime par une portée moindre. Particulièrement utile sur un champ de bataille et surtout contre les unités de cavalerie lourde.
La flèche à pointe sifflante :
La pointe de cette flèche est percée de telle façon qu'elle émet des sifflements qui effraient les animaux et les idiots (jet d'INTx10, sinon fuite de la victime). L'aire d'effet est un cylindre de 1 mètre de rayon et ayant comme axe la trajectoire de la flèche.
Note : cette flèche est particulièrement fragile. Elle n'aura que [compétence de l'artisan/2] % de chance de rester intacte après un tir. La nature de la cible peut cependant modifier ce pourcentage de chance.
La flèche à pointe hurlante :
Variante plus puissante de la flèche à pointe sifflante, cette flèche est originaire de Pan Tang. Pour une (ou plusieurs) raisons inconnues, le secret de sa fabrication est connue des scientifiques granbretons. Cette flèche est construite à partir des cordes vocales humaines traitées par certains produits (secret technologique COMP 2 ; Discipline : Alchimie). Elle cause la peur à toute personne se trouvant dans le cylindre ayant pour axe la trajectoire de la flèche et 3 mètres de rayons de base. Toute personne ayant raté un jet sous SAN sera incapable de se battre pour 1d8 rounds.
Note : la pointe de cette flèche doit être constamment trempée dans un produit chimique fait exprès pour cette flèche. Si elle devait en être sortie plus de 20 minutes, elle perdrait tous ses effets. Bien évidemment la pointe de la flèche est très fragile et ne pourra jamais être utilisé plus d'une fois.
La flèche à coupereau :
Cette flèche permet de couper la corde d'autres arcs, d'instruments de musiques, de petites chaînettes, … Le tir se fera selon la règle optionnelle 'Tir Ajusté' (voir HNE p.109). Une ficelle ou une cordelette ont environ 1D2 PdS ; une corde ou une petite chaînette 2D4 PdS ; une grosse corde ou une chaîne 3D6 PdS. Les PdS peuvent être artificiellement doublés ou triplés selon la nature spéciale du matériau qui les composent.
La flèche en croissant de lune :
Variante de la précédente, elle est employée pour sectionner les membres des adversaires à distance. Le tir exigeant une plus grande précision se fera comme selon la règle optionnelle 'Tir Ajusté' (HNE p.109). En cas de réussite, la victime devra réussir un jet de Chance ou subir une blessure grave (voir table p.85 de HNE ; considérez un jet approprié au membre visé : 51-60 pour un pied, ou 71-80 pour une main, par exemple). Si le tireur vise la gorge, un jet de Chance raté entraîne le décès de la victime – une carotide tranchée ça ne pardonne pas.
La flèche à pointe en boule :
La « pointe » de cette flèche est en faite une boule qui ne blesse pratiquement pas, mais assomme l'adversaire. Pour cela il suffit de réussir un jet de tir ajusté (HNE p.109). Toute réussite « normale » (jet inférieur au score d'arme dans l'arc, mais supérieur à la chance de tir ajusté) indique que la flèche a atteint la cible mais pas à la tête. La victime, si elle reçoit la flèche tête nue (un casque annule l'effet de la flèche), doit réussir un jet sous CONx3. Si la victime est surprise, un échec à ce jet engendre un coma d'1d3 heures, et une réussite 1d6 rounds d'étourdissement au minimum (voir HNE p.104). Si elle n'est pas surprise, un échec engendre 1d6 rounds d'étourdissement au minimum, et une réussite un bon mal de crâne.
La flèche empennée :
Elle ressemble à une flèche simple à laquelle on aurait ajouté quelques petits crochets, de tel sorte que faire sortir la flèche cause autant de dommages que quand elle est entrée dans la chair de sa victime. Ainsi, retirer une flèche qui a fait 12 points de dégâts causera de nouveau 12 points de dégats lors de l'extraction. Une telle perte peut être diminuée par un jet de Médecine Rudimentaire : une réussite critique et la flèche est retirée sans causer le moindre dommage ; une réussite et la flèche est ôtée avec les dommages occasionnés lors de la perforation moins 1 point de dommages par tranche de 5 % de compétence du médecin.
Exemple : Romuald est touché par une flèche qui lui fait 11 points de dégât. Normalement il devrait perdre à nouveau 11 points de vie pour que l'on puisse lui retirer cette flèche. Mais son ami médecin réussit son jet en





Médecine Rudimentaire et comme il a 40 % dans sa compétence il ne perdra que 3 (11 – 8) points de vie supplémentaires.

La flèche percée :

Une simple flèche percée d'un trou qui peut être remplit de poison ou de n'importe quelle drogue. Le produit n'agira que si la flèche fait des dégats (c'est à dire qu'ils ne soient pas tous absorbés par l'armure et que la victime perde au moins un point de vie.)

La flèche à boule creuse :

Cette flèche se termine par une boule creuse qui explosera lors de l'impact libérant ainsi son contenu sur sa cible. Elle peut être remplit d'acide, de gaz, de poudre explosive ou irritante. Les dégâts vont donc dépendre exclusivement de la nature du produit qui est contenu dans la boule.

L'avis d'Olivier Saraja : un article très intéressant, que j'ai converti à HNE avec un peu de précipitation. La seule modification que je suggérerais concerne la flèche empennée. Les dégâts ne sont réduits de 1 point que par tranche de 15% que le médecin a dans son score de compétence Médecine Rudimentaire. Sinon, n'importe qui réussissant son jet peut soustraire d'emblée 6 points de dégâts, la chance de base de cette compétence étant de 30% à HNE. Ce qui diminue dramatiquement son intérêt, eut égard à la difficulté relative pour la fabriquer, lorsque de petits dégâts sont effectués (un arc simple fait environ 1D6+1+1D4/2, soit 6 en moyenne). Concernant la flèche à boule creuse, je rappelle que la fabrication de la poudre est inconnue des contemporains de Hawkmoon (même si certains en connaissent les propriétés, à l'instar de D'Averc qui trouve d'antiques munitions de fusil dans les ruines d'Hallapandur), et donc qu'une poudre explosive est hautement improbable. Mais le reste est tout à fait okay.

Le tableau ci-dessous est un petit rappel du rapport portée / pourcentage de toucher

Portée	% de toucher	Dégâts
2 x portée de base	/ 2	/ 2
3 x portée de base	/ 4	/ 2
4 x portée de base	/ 8	/ 2

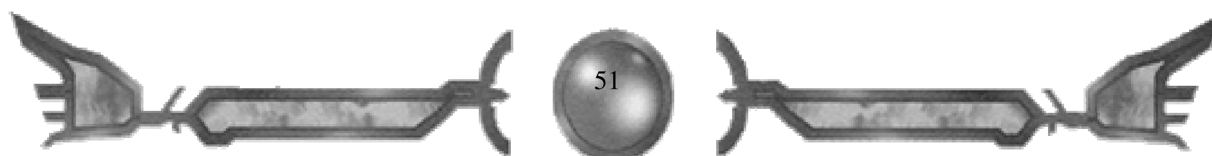
III – Les Armes de Tir

Certains maîtres de jeu préféreront classer les arbalètes dans cette catégorie d'armes.

- **Portée de base :** il s'agit de la distance en mètres à laquelle on peut faire mouche avec précision. Pour toute portée supérieure à cette distance mais inférieure à deux fois la portée de base, divisez la compétence du tireur par deux. Jusqu'à une portée trois fois supérieure à la portée de base, divisez la compétence par quatre. Consultez le point de règle sur le Tir à Bout Portant.
- **Tirs / round :** ce chiffre indique le nombre de tirs possibles en un round de combat, en considérant que l'arme est chargée et prête à faire feu. Dans le cas d'arme automatiques, ce chiffre peut être de vingt ou plus. Pour les armes à coup simple les plus primitives, on peut effectuer 1 tir tous les six rounds. Consultez le points de règle sur les Tirs Multiples.
- **Perce-Armure :** c'est la capacité de l'arme à percer le métal ainsi que les différents types d'armures. Le chiffre indiqué correspond aux points d'armures que l'arme ignore lorsqu'elle touche sa cible. Le Perce-Armure ne s'appliquent qu'aux armures artificielles, et non aux armures naturelles de certains animaux ou créatures. Généralement abrégé PA.
- **Pare :** c'est armes peuvent servir à parer mais n'ont pas été conçues pour être utilisées comme des armes de contact. Elles perdent des points de structure en endurant des dégâts. Elles ne subissent pas de dégâts lorsqu'on les emploie pour frapper au contact à la manière des massues ou des bâtons de combats.

Point de Règle

Tir à Bout Portant : Une arme de jet ou de tir a deux fois plus de chance de toucher sa cible si celle-ci se trouve à une distance inférieure ou égale au tiers de la Dex de son utilisateur. A Bout portant, les cible ne pouvant se défendre sont automatiquement touchées. Une maladresse ne leur cause que les dégâts minimums occasionnables par l'arme.





- **Autres colonnes :** comme pour les armes de contact. Aucun prix n'est donné, car les lances-feu, soniques et lance-billes sont fabriqués à l'usage exclusif des nations productrices. Les armes à feu, quant à elles, sont inestimables. Les prix du marché noir sont trop variables pour donner ne serait-ce qu'une indication.

Arme	%	Dégâts	Portée de base	Tirs/ Round	PdS	Perce Armure	Empale	Pare	FOR / DEX min
Fusil d'assaut [1]	05	3d6+3 (x3)	40	3	20	12	Non	Non	10 / 12
Fusil de chasse [2]	05	4d6+2	60	1	25	12	Non	Non	10 / 10
Lance-bille [3]	10	2d6	12	1	15	Non	Non	Non	— / 08
Lance-feu [4]									
Granbretonne	05	5d6	50	1	6	Non	Non	Non	— / 11
Kamargaise	05	4d6	50	1	6	Non	Non	Non	— / 11
Moscovienne	05	4d6	50	1	6	Non	Non	Non	— / —
Spanyare	05	3d6	50	1	6	Non	Non	Non	— / 11
Mousquet [5]	05	2d6+2	40	1/6	18	8	Oui	Non	10 / 09
Orgue de Kerninsburg [6]	05	4d6	100	Spécial	8	12	Oui	Non	13 / 10
Pistolet automatique [7]	10	2d6+4	30	2	18	10	Oui	Non	08 / 08
Pistolet à rouet [10]	25	2d6+1	20	1/3	10	3	Oui	Non	— / 11
Revolver [8]	10	2d6+2	20	2	20	8	Oui	Non	08 / 08
Sonique moscovite [9]	15	VIR : 3d6	10	1	8	Non	Non	Non	— / 08

[1] **Autonomie :** 20 tirs. Arme semi-automatique, elle peut tirer des rafales de trois balles, ou au coup par coup, une fois par round. Si une rafale porte, lancez trois fois les dés de dégâts.

[2] **Autonomie :** 12 tirs. En cas de maladresse, l'arme s'enraie et nécessite 1d3 rounds de réparation (jet de Réparer / Concevoir) pour être à nouveau opérationnelle.

[3] **Autonomie :** 1 tir. Recharger le mécanisme à ressorts prend 5 EDEX.

[4] C'est une arme fragile. Si elle est utilisée pour porter un coup ou pour parer, elle a 50% de chance de se briser, quels que soit les points de structure restants. Elle a besoin de deux minutes pour être mise en route avant sa première utilisation, sinon elle tombe en panne lors du premier tir. De plus, elle présente des disfonctionnement dans un milieu humide. S'il pleut ou par temps de brouillard, elle a 20% de chance par tir de ne pas fonctionner. En cas d'immersion dans un liquide, tout le système énergétique grille, sans espoir de réparation. **Autonomie :** 20 tirs. Consultez Lance-Feu dans le chapitre Science du livre de base.

[5] Après chaque tir, l'arme doit être rechargée en projectiles et en poudre. En cas de maladresse, l'arme fait long feu et doit être rechargée.

[6] **Autonomie :** 4 tirs. Possède quatre canon. Chaque canon contient une seule charge projetant une balle. Le rechargement d'un canon nécessite 2 rounds.

[7] **Autonomie :** 8 tirs. En cas de maladresse, l'arme s'enraie et nécessite 1d3 rounds de réparation (jet de Réparer / Concevoir) pour être à nouveau opérationnelle.

[8] **Autonomie :** 6 tirs (peut varier de 4 à 8 selon les modèles).

[9] **Autonomie :** 20tirs. La cible doit réussir un jet de CON : VIR sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle sombre dans l'inconscience. Une maladresse implique la perte de 1d6 points de vie. Si la marge de réussite est inférieure à 15%, la cible est néanmoins étourdie pour un round où elle ne peut agir. Si la marge est plus importante, il n'y a aucun effet, hormis une nuisance sonore sans gravité. Consultez Arme Sonique dans le chapitre sur la Science dans le livre de base.

[9] cette arme est manufacturé en germanie. Elle coûte 1000 souverains d'argent.

IV – Les Armures

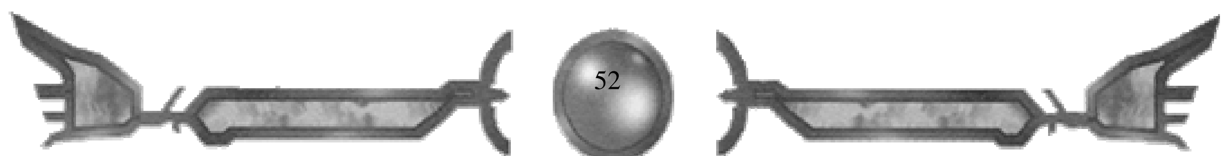
Points de règle

Table de localisation des coups (d100) :

01-15 - Tête
16-35 - Bras droit
36-55 - Bras Gauche
56-80 - Tronc
81-90 - Jambe droite
91-00 - Jambe gauche

Le tableau suivant nous donne la valeur de protection pour chaque partie d'une armure et pour une raison de simplicité nous les classerons par type d'armure, mais il est évident que rien ne vous empêche, vous et vos personnages, d'effectuer des mélanges et de créer de toute pièce votre armure. Dans ce cas, le MJ doit indiquer le prix du morceau d'armure acheté ainsi.

- **Absorption** : les armures détournent ou absorbent un nombre de dégâts variable.
- **Init.** : certaines armures peuvent gêné le porteur dans ses mouvement. Le chiffre s'enlève de l'Etape de DEX du personnage pour déterminer son tour de jeu.
- **PdS** : Points de structure ; mesure la robustesse relative du tronçon d'armure.





Armure[1]	Absorption / PdS				%	Autres		Prix
	Tronc	Bras	Jambes	Init.	Comp.	TAI[1]	Round	En Argent
Armure d'écaille	1d8+1 / 45	1d8 / 40	1d8 / 40	-1	5%	+/-1	2	1 000
Armure tissée	+1d6 / +30	+1d6 / +30	+1d6 / +30	-	-	+/-2	-	2 000 +
Chitine [3]	1d4+5 / 45	1d4+5 / 45	1d4+5 / 45	+0	25%	+/-1	2	2000 +
Cotte de maille	1d6+2 / 40	1d6+2 / 40	1d6+2 / 40	+0	10%	+/-2	2	800
Cuir clouté	1d6+1 / 35	-	-	+0	5%	+/-2	2	400
Cuir et anneaux	1d8 / 40	1d6-1 / 25	1d6-1 / 25	+0	10%	+/-1	2	600
Cuir souple	1d6-1 / 25	1d6-1 / 25	1d6-1 / 25	+0	-%	+/-2	2	100
Cuirasse	1d10 / 50	1d6-1 / 25	1d6-1 / 25	-2	10%	+/-1	3	800
Demi-plaque	1d10+2 / 60	1d4 / 20	1d4 / 20	+0	10%	+/-1	2	675
Demi-plaque et anneaux	1d10+2 / 60	1d4 / 20	1d6+1 / 35	-1	25%	+/-1	4	750
Fourrure	2d4 / 40	2d4 / 40	2d4 / 40	+1	50%	+/-3	5	200
Grand harnois	1d10+4 / 70	1d10+3 / 65	1d10+3 / 65	-3	25%	-1	8	3 500 +
Plaque	1d10+2 / 60	1d10+1 / 55	1d10+1 / 55	-3	25%	-1	8	3 000 +
Plaque de tournoi[2]	1d10+10 / 100	1d10+10 / 100	1d10+10 / 100	-5	80%	+/-1	15	10 000 +
Plaque Granbretonne	1d10+2/ 60	1d10+1 / 55	1d10+1 / 55	-2	25%	Non	8	5 000 +

- **Autre TAI** : une armure trop lâche ne couvrira pas le corps de façon satisfaisante ; une armure trop petite ne couvrira pas le corps du tout.
- **Comp.** : le pourcentage de la colonne indique les chances que votre armure réduise votre score de moitié dans une compétence utilisée ; arrondissez au chiffre supérieur. Le pourcentage total d'affectation des compétences est celui de l'armure plus celui du heaume.
- **Rounds** : il s'agit du nombre de rounds nécessaires pour revêtir l'armure. Cette colonne présuppose que l'aventurier retire toujours son armure avant d'aller ce coucher et qu'il s'est souvent entraîné à la passer dans l'obscurité.
- **Prix** : prix nominal d'un article neuf ; varie en fonction des cités et des artisans.

[1] en ajustant ses sangles internes. Les porteurs d'armures de plaques complètes risquent d'avoir des problèmes de pointure. La notion de TAI est plutôt suspecte au niveau des armures, celle-ci étant entièrement ouvrées sur mesure et non en fonction des TAI.

[2] il faut posséder une FOR de 13 minimum si l'on veut pouvoir porter cette armure, lire le paragraphe de description de cette armure dans le livre de base pour plus de détail.

[3] Cette armure est tiré de la carapace du Crevasseur, un animal mutant de Germanie.

Point de règle

A chaque fois qu'une armure ne peut pas encaisser la totalité des dégâts infligés par l'arme, on estime que le coup porté l'a abîmé.

La valeur maximale des Points de Structure d'une armure est du maximum de sa protection x 5.

Un tronçon d'armure perd des PdS de la façon suivante :

- Pour chaque blessure mineur infligé au porteur, l'armure perd autant de points de structure que les dégâts effectués par l'arme de l'adversaire (c'est-à-dire après absorption de l'armure).
- Pour chaque blessure majeur infligé au porteur, l'armure perd le double de points de structure que les dégâts effectués par l'arme de l'adversaire (c'est-à-dire après absorption de l'armure).
- Un Empaler ne fait perdre aucun points de structure, en effet puisque le combattant a touché son adversaire à un point de jonction de l'armure.

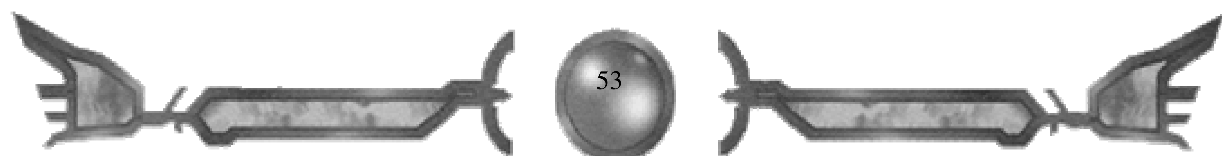
Les effets sur l'absorption de l'armure sont les suivants :

- Pour une perte de 1 à 5 PdS ➔ rien,
- Pour une perte de 6 à 10 PdS ➔ -1 en Absorption,
- Pour une perte de 11 à 15 PdS ➔ -2 en Absorption,
- Pour une perte de 16 à 20 PdS ➔ -3 en Absorption,
- Etc.

Réparer une armure : Un jet en Artisanat [Armurerie]

- Réussite critique : +2d3 PdS.
- Réussite normale : +1d3 PdS.
- Echec : aucun effet.
- Maladresse : -1d3 PdS.

Un jet de réparation ne peut être effectué par un artisan qu'une fois par jour sur une même armure. De plus si le jet est une maladresse, l'artisan ne sait comment la réparer et ne pourra plus rien y faire jusqu'à ce qu'elle soit réparé par une autre personne.





Heaume	Absorption / PdS	% Comp.	Prix
Cuir	1d6-1 / 25	-	20
Cuir rigide	1d6 / 30	+10%	Spécial
Bassinet	1d8-1 / 35	-	75
Heaume partiel	1d8 / 40	+10%	100
Heaume complet	1d10 / 50	+15%	200
Heaume de prestige	-	-	x 2 +
Masque d'animale	1d10 / 50	+00%	2 000 +

Complément indispensable de l'armure, le Heaume permet également une protection de la tête. Ce tableau vous donneras les valeurs d'absorptions, d'affectation aux compétences et le prix des différents casques de l'Europe du Tragique Millénaire.

Les améliorations d'armures permettent de faire d'une pierre deux coups, se servir de sa protection en arme rapprochée. Les colonnes indiques la même chose que pour les armes de contact.

Améliorations d'Armure								
Type	%base	Dégâts	PdS	½ Mains	Taille	Empale	Init	Prix
Pointe de casque	10	1d4+MD	10	-	Courte	Oui	-1	75
Genouillère à pointe	25	1d6+MD	12	-	Courte	Oui	+0	50
Coudière à pointe	15	1d4+MD	10	1	Courte	Oui	+0	50
Epaulière à pointe	Lutte / 2	1d4+2+MD	15	1 / 2	Courte	Oui	-1	200

V – Points de Structure

Les armes, les armures, les boucliers et nombres d'autres objets possèdent des points de structures et par-là même peuvent être réparés.

Réparation : Considérez que lorsqu'un objet à perdu les ¾ de ses points de structure, il n'est plus réparable, il a perdu trop de sa matière et de sa solidité pour le réparer. Par contre une arme de contact ou une armure pourra être reforgé à partir des morceaux de l'ancienne. Toutefois, l'artisan devra réussir un réussite critique pour ne pas que son travail soit de piètre qualité. An cas de réussite normale sur un tel jet, l'arme ou l'armure ne possédera que les deux tiers des points de structure normaux pour un tel objet.

VI – Nouvelle Table des Blessures Graves

Rappel des Règles

Il existe trois types de blessures, les Blessures Graves, les Blessures Légères et les Blessures Mortelles. Nous allons aborder les deux premiers types de blessures, et vous fournir de nouvelles règles pour ces dernières.

I – Blessures Légères

Une blessure légère occasionne un nombre de points de dégâts inférieur ou égal à la moitié du total de points de vie du personnage.

Même si elle ne sont pas mortelle par elles-mêmes, le fait de cumuler plusieurs blessures légères fatigue un aventurier, et peut même le rendre inconscient.

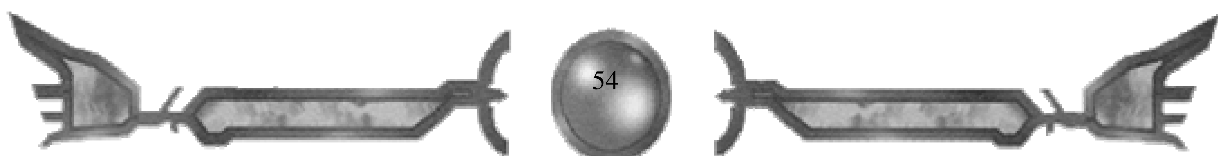
- Pour chaque tranche de 4 points de dégâts ainsi obtenus, le personnage perd un EDEX.
- Lorsque le total des blessures légères atteint celui infligé par une blessure grave (plus de la moitié des points de vie), le personnage doit réussir un jet de POU x 4 afin de ne pas sombrer dans l'inconscience.

II – Blessures Graves

Une blessure grave occasionne plus de la moitié de ses points de vie en dégâts à l'aventurier. L'effet d'une blessure grave est immédiat. Selon la blessure subit, l'aventurier peut être dans l'incapacité de combattre le round suivant.

Les effets d'une blessure graves sont les suivants :

- Hémorragie : le personnage perd 1 point de vie par round jusqu'à ce qu'il soit soigné.





- Le personnage doit effectuer un jet de POU x 4 pour ne pas sombrer immédiatement dans l'inconscience.
- Le membre touché devient inutilisable jusqu'à guérison complète (en cas de blessure à la tête, le MJ choisira un effet mineur comme une perte temporaire de la vue ou de l'ouïe, etc.).
- Perte immédiate de la moitié de l'EDEX jusqu'à guérison complète.
- Le personnage ne pourra combattre que son nombre de points de vie restant en round, avant de sombrer dans l'inconscience.
- Faite un jet de chance. Si c'est une réussite, les blessures du personnage guérirons proprement et l'aventurier ne subira aucune autre conséquence de la blessure. Si c'est un échec, il doit tirer une blessure grave dans le tableau approprié à la localisation du coup reçut.

III - Tableaux

Temp. : Perte temporaire, le seule moyen pour un joueur de récupérer tous les points temporaire perdus sont : un jet de chance réussi (en cas d'échec il ne perd q'un point de caractéristique), un jet critique en Médecine Rudimentaire (ou un jet réussit en Anatomie).

Spécial : Le personnage doit recevoir une opération de la rate dans les 1d3 jours ou mourir.

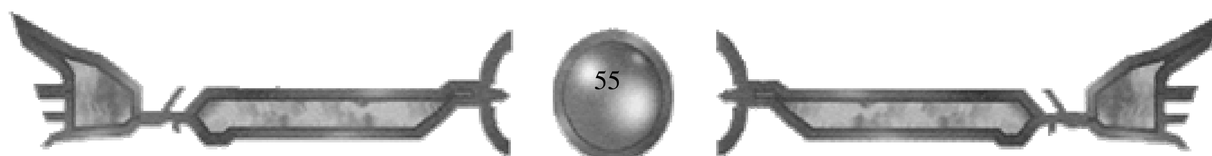
Opération : elle dure 1d3+1 heures. Le chirurgien doit tester sa compétence Anatomie avec un malus de –10% par jour d'attente ou la compétence Médecine Rudimentaire avec un malus de 40% plus un malus de 20% par jour d'attente. Le blessé ne récupère aucun point de vie suite à l'opération, **et** il ne peut récupérer ses points de vie qu'en observant un repos de plusieurs semaines (les sorts de guérison ne fonctionnent pas).

Blessures Graves à la Tête

1d100	Effet	Pertes
01-13	Arcade sourcilière brisée	—
14-26	Perte de 1d8 dents	-1 APP
27-39	Une partie de la joue est emportée	-1 APP
40-52	Perte d'un œil	-30% en Chercher
53-65	Perte d'une oreille	-30% en Ecouter
66-79	Mâchoire brisée	-30% à tous les compétences sociales
80-92	Nez coupé en rondelles	-30% en Sentir/Goûter -1d3 APP
93-00	Cerveau atteint	-1d3 INT et POU

Blessures Graves au Bras

1d100	Effet	Pertes
01-13	Avant bras brisé	-1d3 FOR temp.
14-26	Coup à la main	-1d3 doigts -30% en Manipulation
27-39	Une partie du biceps est découpé	-1 FOR et DEX
40-52	Articulation détruite	-1d4 FOR temp.
53-65	Tendon de la main tranché	-1 FOR
66-79	Main coupée	-1 FOR -30% en Manipulation
80-92	Avant bras coupé	-1d3 FOR -30% en Manipulation
93-00	Bras littéralement détruit	-1d3 FOR -1 DEX et APP





Blessures Graves à la Jambe

1d100	Effet	Pertes
01-13	Os du pied brisé	-1d3 DEP temp. -1 FOR temp.
14-26	Fémur cassé	-1d3 DEP -1 FOR
27-39	Articulation détruite	-1d3 DEP temp. -1d4 FOR temp. -1 DEX
40-52	Hanche brisée	-1d6 DEP temp. -1 FOR et DEX
53-65	Muscles tranchés	-1 DEP, FOR et DEX
66-79	Cheville brisée	-1d3 DEP temp.
80-92	Jambe coupée	-1d3 DEP -1 FOR, DEX et APP
93-00	Jambe littéralement détruite	-1d3 DEP et APP -2 DEX -1 FOR

Blessures Graves au Tronc

1d100	Effet	Pertes
01-13	Poumon perforé	-1 CON
14-26	Abdomen perforé	-1 CON
27-39	Côtes brisées	-1d2 CON -1 DEX -1d3 en DEP
40-52	Rate éclatée	-1d3 CON, spécial
53-65	Cœur touché	-1d3 CON
66-79	Omoplates brisées	-1 FOR temp. -1 DEX
80-92	Torse gravement atteint	-2 CON -1 FOR, DEX et APP
93-00	Perte d'un sein (pour une femme, du téton pour un homme)	-1d3 APP

VII – Les Bottes Secrètes

Qui n'en a jamais entendu parler ?

Précise, sournoises, imparables, les bottes secrètes permettent de se débarrasser d'un adversaire en un tour de main. Comme leur nom l'indique, leur efficacité dépend grandement du secret qui les entourent. Aussi sont-elles jalousement gardées par leur inventeur.

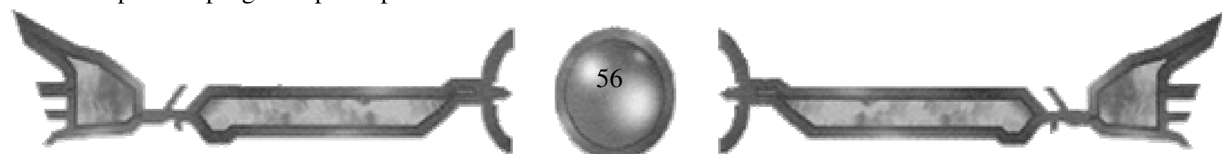
Au pays de l'art noble du duel, les princes comme les soudards les vénèrent littéralement. Plus d'une réputation s'est faite sur une botte particulièrement efficace. Pour le soldat, elles sont synonymes de survie, pour le noble de prestige.

Nul ne peut se prétendre Maître d'arme tant qu'il n'a pas élaboré sa propre botte secrète. Certains bretteurs particulièrement experts, dit-on, ont fait fortune en enseignant ces recettes miraculeuses. De nombreux livres se vendent aussi, décrivant tous avec moults détails des bottes dont la seule efficacité est d'enrichir leurs auteurs !

I – Règles

Chaque botte secrète est à prendre à part entière comme compétence : Art [Botte Secrète]. Chacune s'utilise uniquement avec l'arme pour laquelle elle a été conçue (essayer donc de refaire le coup de Jarnac avec une masse d'arme !). Utiliser une botte secrète exige une certaine maîtrise de l'arme, aussi une compétence de 101% dans l'arme est nécessaire. En dessous de ce minimum, nul ne peut prétendre les apprendre.

Qu'une botte secrète soit apprise ou créée, la compétence de départ est égale à l'INTx2 du personnage. Cette compétence progresse par expérience.





II – Créer une Botte Secrète

Seul un maître d'armes (101% en arme) peut créer une botte secrète, et une seule. Son élaboration demande en plus de mois d'efforts et de recherche, l'expérience de toute une vie.

A la fin de chaque mois de travail, le chercheur teste sa compétence d'arme. Un critique signifie la mise au point définitive de la botte. La blessure grave est choisie par le maître d'armes lui-même.

III – Apprendre une Botte Secrète

Toute personne ayant 101% dans une compétence d'arme peut apprendre une botte secrète de cette arme.

Seul un maître d'armes peut enseigner une botte à un néophyte.

A la fin de chaque semaine d'apprentissage, l'élève teste sa compétence d'attaque. La botte est considérée apprise lorsque l'étudient réussit un critique.

L'autre façon de l'apprendre est de survivre à une botte secrète. La victime a alors une chance égale à son bonus d'Intelligence de la mémoriser. Cette voie est certes plus rapide mais aussi plus mortelle. Apprendre de cette manière exige toujours les mêmes conditions. Une fois apprise, l'élève maîtrise cette nouvelle compétence à un score égal à son INTx2.

IV – Utiliser une Botte Secrète

Une botte secrète demande certaines manœuvres de préparation. Aussi toute attaque est impossible le round précédent.

Parer ou esquiver une botte secrète demande un critique.

V – L'effet de la Botte Secrète

En cas de réussite, une botte secrète cause d'office une blessure grave, l'armure n'accorde aucune protection. La blessure grave n'est pas déterminée aléatoirement. Une botte provoque toujours la même blessure grave.

Quant aux points de vie perdus, prenez la moitié des Points de vie de la victime.

Une réussite critique sur une botte secrète cause la perte supplémentaire d'1d10 points de vie.

VI – Tel est pris qui croyait prendre

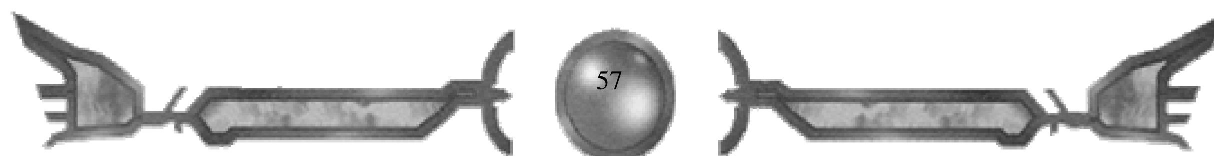
La force d'une botte secrète réside dans son effet de surprise, aussi son utilisation contre un adversaire la connaissant est très périlleuse.

En effet celui-ci sait d'avance quelles passes d'armes son ennemi utilise. Dans de telles conditions, la botte échoue et l'adversaire reçoit un bonus de 30% à sa propre attaque ce round-ci.

Quelques exemples

Le coup de Jarnac : cette botte très ancienne s'utilise avec une épée large, longue, courte ou une rapière. Réussie, elle sectionne le tendon de jambe gauche.
Effet : La jambe est totalement inutilisable, perte de 1 point de Dex et de 1d3 points de DEP.

La morsure de la Mante : cette botte s'utilise avec une épée longue ou une épée à deux mains. Son effet est de fracturer les côtes du côté gauche.
Effet : perte de 1d2 CON, 1 DEX et de 1d3 en DEP.
Comme son nom l'indique, la garde impériale granbretonne a fait sa spécialité de cette botte. Certains affirment même que Huon l'a créé lui-même. Jusqu'à aujourd'hui, ce secret est resté dans l'ordre, nul ennemi des mantes n'a survécu assez longtemps pour la divulguer.





Nouveaux Secrets Technologiques

Par divers auteurs

AmPhet (1-3) - Sciences Médicales

Discipline : Alchimique. **Pré-Requis :** Drogues Médicinales.

(COMP 1-3, cette potion remplace les repas pendant COMPx5 jours).
Les aventuriers qui n'ont pas la possibilité de chasser, de chercher des racines comestibles, ou tout simplement pauvres en nourriture, peuvent se nourrir pendant 5, 10 ou 15 jours (selon le nombre de points de COMP investis) au moyen de cette potion. Cette potion n'est pas prévue pour se passer d'aliments à long terme mais apporte l'essentiel des calories, vitamines et protéines nécessaires. La potion doit être ingérée à chaque fois que l'aventurier ressent le besoin de manger (2 à 4 fois par jour: une potion suffit pour 5 à 15 jours, selon la COMP). Ce n'est qu'un substitut de repas. Le besoin d'eau persiste néanmoins.

L'Avis d'Olivier Saraja : sans commentaire particulier ; un bon exemple de secret technologique utile et équilibré, bien que je limiterais peut-être les effets sur COMPx3 jours, ce qui fait quand même pas mal.

Berserk (voir texte) - Sciences Médicales

Discipline : Alchimique. **Pré-Requis :** voir ci-dessous.

Ce n'est pas un nouveau secret technologique, mais une combinaison de différentes potions proposées dans le livre de base ; c'est le Red Bull (TM) de Hawkmoon. Les effets sont les suivants :

- Récupération 1D3 PV par 1/2 heure COMP 4 (Drogues Médicinales : potion de guérison)
- Gain de 4D3 points de FOR pour 1D3 heures COMP 4 (Drogues Médicinales: augmentation de la FOR)
- Gain de 4D3 points de CON pour 1D3 heures COMP 4 (Drogues Médicinales: augmentation de la CON)
- Ignorer les effets des blessures graves pendant 4D10 min COMP 4 (Drogues Médicinales: ignorer les blessures)

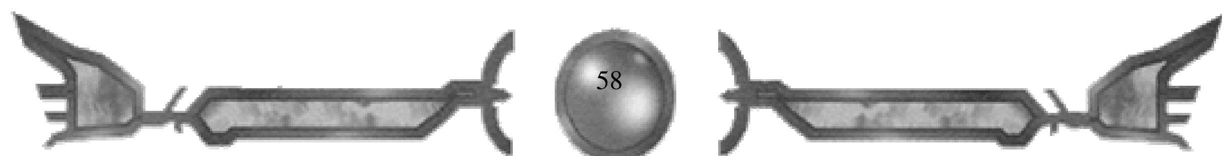
Cette potion hors du commun (et donc dure à trouver) procure des avantages indéniables: que ce soit lors d'un combat ou de n'importe quelle autre activité physique, le bénéficiaire de cette potion décuple ses capacités dans des domaines hors du commun. Vu la complexité élevée de cette potion, le prix est de quelques 8000 souverains (coût de production (ingrédients): 4800, bénéfice: 3200). La production de cette potion demande un grand effort du scientifique... et beaucoup de temps. Au fait : utiliser cette potion lors de duels est considéré comme de la tricherie :)

L'Avis d'Olivier Saraja : à mon avis, il n'y a pas beaucoup de sorciers en Europe qui sache fabriquer ce genre de merveille ; en effet, on part déjà du principe que le créateur doit avoir le Savoir Scientifique Combinaison d'Effet (3), ce qui en soit, n'est déjà pas gagné. En fait, pour la réaliser, il faut disséquer chacune des fonctions (voir HNE pp.148-49) : 1ère partie, COMP 4 ; 2ème partie, COMP 4+1=5 ; 3ème partie, COMP 4+2=6 ; 4ème et dernière partie, COMP 4+3=7. Le coût cumulé serait donc de 11,000 souverains à la production. Au fait, c'est quoi un Red Bull (TM)?

Bombe à retardement (1-5) - Voies de la Guerre

Discipline : Mécanique. **Pré-Requis :** Horloge, Mécanisme à ressort.

Ah ! Les joueurs avides de démolition vont être aux anges. L'utilisateur de l'objet, une fois créé bien entendu, décide du temps avant l'explosion de la bombe. La bombe peut par contre être désamorcée. Ensuite la bombe fait, à la base, 3D6 de dégâts dans un rayon de 3 mètres. Chaque point de COMP permet d'augmenter les dégâts d'1D6 ou le rayon de 3 mètres ou encore de diminuer de 5% le score en Amorcer/Désamorcer Pièges d'une personne tentant de désamorcer la bombe.





De Jour Comme De Nuit (1-4) - Secrets du Corps Physique

Discipline : Alchimique. **Pré-Requis :** Drogues Médicinales, Drogues Psychotoniques.

(COMP 1-4, cette potion permet d'effacer les effets du sommeil pendant 1 à 4 jours (selon le nombre de points de COMP investis).
Le personnage n'aura pas besoin de sommeil tant que l'effet de la potion persiste : il peut être aussi actif que s'il venait de dormir. Cette potion a été développée par un sorcier inconnu afin de permettre à ses scribes de terminer leurs travaux dans des délais plus brefs. Les inconvénients après expiration des effets: besoin d'un apport nutritif riche en vitamines et minéraux, besoin de sommeil intensif. Lors de l'utilisation prolongée de cette potion (plus de 2), un jet de VIR:CON est nécessaire (la VIR correspond au nombre de potions fois 1D6 utilisées depuis les 30 derniers jours). Si le personnage ne réussit pas à résister, il s'endort et perd la moitié de ses points de vie -1 (pas de blessure grave, donc, mais de graves troubles physiologiques ; ceux-ci peuvent (à l'appréciation du MJ) entraîner des pénalités de -20% à l'utilisation de toutes les compétences jusqu'à totale guérison de ces points de dégâts.
L'Avis d'Olivier Saraja : sans commentaire particulier ; un bon exemple de secret technologique utile et équilibré.

Lecteur de Vérité (3) - Outils Utilitaires

Discipline : Energétique. **Pré-Requis :** Aucun.

Le Lecteur de Vérité est un appareil équipé d'un récepteur très sensible qui, pointé sur une personne, enregistre toute accélération cardiaque. Lorsque la cible ment, son cœur a tendance a battre plus vite ; le Lecteur de Vérité détecte l'accélération et émet un signal lumineux ou sonore, selon la conception. La chance d'obtenir une interprétation correcte dépend du score de Sagacité de l'utilisateur. Si la cible sait qu'elle est soumise à un Lecteur de Vérité (et si elle sait ce que c'est !), elle peut tenter un jet de Chance pour contrôler son rythme cardiaque pendant qu'elle émet ses mensonges. Sa marge de réussite est soustraite au score de compétence en Sagacité de l'utilisateur. Le Lecteur de Vérité a néanmoins 20% de chance de ne pas réagir correctement face à une vérité ou un mensonge, indépendamment de tous les éventuels jets sur la Table des Défauts, à cause des variations de densité de l'air, de l'état émotionnel de la cible, d'éventuelles perturbations, etc. Ce pourcentage peut être augmenté (à l'appréciation du MJ ; du double au triple) s'il y a beaucoup de bruits aux alentours (bataille, marché, forge, etc.). Le Lecteur de Vérité nécessite un Accumulateur pour une autonomie de 10 utilisations.
Les Lecteurs de Vérité sont aussi rares que les sorciers qui savent que le cœur bat plus vite lorsqu'un sujet ment. Même le très célèbre Kalan de Vitall l'ignore, et préfère utiliser un Sondeur Mental pour déterminer la loyauté des sujets de son monarque, Huon le Tyran. Il n'y a qu'en Asiacommunista qu'il existe des Lecteurs de Vérité "à main", que la Garde Noire de l'Empereur-Président utilise pour "sonder" les Individualistes.

Mouchard (2) - Outils utilitaires

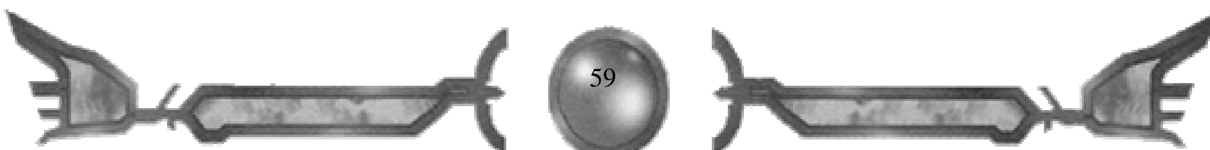
Discipline : Energétique. **Pré-Requis :** Senseur[Ouïe].

Une fois posé sur un véhicule, une personne, le Mouchard émet un son audible sur 15 mètres. Hélas, la victime peut l'entendre sur un jet d'Ecouter. Plus le signal s'intensifie, plus on est proche du Mouchard

Mousse d'Obsidienne (1-4) - Secrets de la Vie et des Corps

Discipline : Biologie. **Pré-Requis :** Aucun.

Il s'agit d'une mousse mutante qui peut se développer très rapidement à la lumière du soleil. Cependant, son espérance de vie est de quelques instants seulement après exposition solaire, et à sa mort, la Mousse d'Obsidienne durcit jusqu'à prendre la consistance et l'aspect de la pierre. Généralement placée dans un récipient opaque, lorsque la Mousse d'Obsidienne est libérée sur un organisme, elle le recouvre de la tête aux pieds en 1D4 rounds par tranche de 10 points de TAI, puis durcit en 1D6+1 rounds. Chaque point de COMP au-delà du minimum augmente la FOR de la Mousse d'Obsidienne de 1D6 points. Dans sa version de base, celle-là a déjà une force de 2D6 points. La compétence Lancer peut s'avérer très utile. La mousse mutante nécessaire à l'emploi de ce secret technologique ne pousse que dans les caves sombres des plus chaudes régions de la Mer du Milieu, avec une préférence pour la Turkia, la Syria et l'Aegypte.
L'antre d'Achilleos, un Oracle grekien réputé, est protégé par une cinquantaine de globes de céramique contenant de la Mousse d'Obsidienne. Dissimulés dans les hautes herbes menant à sa hutte sacrée, plus d'un visiteur les a écrasés pour être transformés en grotesques statues de pierre. Une douzaine de victimes se dressent autour de





l'antre d'Achilleos, accréditant ses pouvoirs surnaturels ; selon ses explications, seuls les purs et les droits peuvent l'approcher pour recevoir ses oracles.

Onguent Durcissant (2) - Voies de la Guerre

Discipline : Alchimie. **Pré-Requis :** Aucun.

Une armure de cuir traitée avec cet onguent gagne en rigidité jusqu'à être presque aussi dure que le fer. En pratique, elle protège autant qu'une Armure de Cuir Moulé des Jeunes Royaumes (cf. page 51 du supplément Elric : *L'Est Inconnu*). Pour mémoire, ses caractéristiques deviennent les suivantes :

	Abs.	Abs. sans heaume	Enc.	Autre TAI	Comp.	Comp. sans heaume	Rounds
Cuir Traité	1D10	1D10-1	modérée	non	15 %	05 %	3

Il faut cependant veiller à ne pas enduire les articulations de l'armure en cuir avec ce produit, car sa rigidité empêcherait toute manœuvre. Pour traiter une armure de cuir correctement, il est nécessaire de réussir un jet de Dextérité (DEX x5%). En cas d'échec, multipliez par deux la marge d'échec, et rajoutez ce nombre aux pour-cent indiqués dans les colonnes Com. et Comp. sans heaume, dans le tableau ci-dessus. Enduire une armure de cuir est une opération qui dure un temps en minutes égale à la TAI pour laquelle elle a été taillée. Il existe cependant un inconvénient majeur à ce produit, indépendant de tous ceux qu'il est possible d'obtenir sur la Table des Défauts page 133 de HNE. En effet, si l'armure traitée est mouillée, le cuir devient spongieux et se gorge d'eau. Non seulement elle ne protège plus rien, mais le score en Déplacement Silencieux du porteur est réduit d'au moins 20%, à l'appréciation du MJ. Une armure de cuir traité puis mouillé est irrécupérable.
Ce secret technologique est actuellement la propriété quasi exclusive des Nizaris, une organisation connue en Occident comme la "Secte des Assassins". Les montagnes du Nord de la Turkia, en bordure de la mer Caspienne, leur servent de repaire. Alamout, ou le "Nid d'Aigle", est la place forte du chef des Assassins.

Paralyseur Vocal (2-5) - Voies de la Guerre

Discipline : Energétique. **Pré-Requis :** Aucun.

Le Paralyseur Vocal est une arme totalement silencieuse qui rend sa cible muette pour quelques instants. Cette arme émet un rayonnement invisible qui déstabilise les cellules du cerveau servant au langage. Elle se présente sous la même forme qu'un Sonique Moscovite (p.134 HNE). Comme se dernier, le Paralyseur Vocal a une portée de base de 10m et une VIR de 2D6. Une cible atteinte par le rayon de cette arme doit effectuer un jet de POU:VIR sur la Table de Résistance. Une maladresse rend la victime muette à jamais. En cas d'échec normal, elle perd l'usage de la parole durant 1D6+3 rounds. Une réussite se traduit juste par un léger bafouillage d'un round. Chaque point de COMP au-delà du minimum augmente la portée de 10m ou ajoute 1D6, soit à la virulence ou soit à la durée de mutité de la victime.
Le père du Paralyseur Vocal est Ukranien. On dit qu'il inventa cette arme pour faire taire sa femme trop bavarde à son goût. Une rumeur circule comme quoi il existerait, à Keninsburgs (la capitale de la Moscovie), une réplique gigantesque de cette arme permettant de faire taire une foule entière de manifestants!

Piège (variable) - Voies de la Guerre

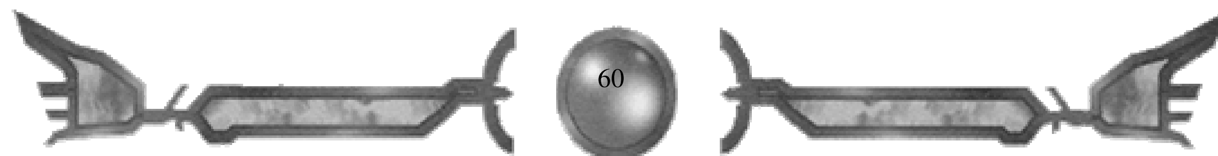
Discipline : Energétique et Mécanique. **Pré-Requis :** Senseur[Toucher], Mécanisme à Ressorts

Un piège tout simple pour protéger une planque. Une personne pose le pied sur une dalle spéciale ou touche de la main un bout de mur et aussitôt s'actionne le piège; Ce peut-être aussi bien un filet qui tombe du plafond qu'une trappe qui s'ouvre sous les pieds de la personne. C'est au maître de jeu de déterminer la COMP du piège selon le désir du joueur.

Poudre de Vigueur (2) - Secrets de la Vie et des Corps

Discipline : Alchimique **Pré-Requis :** Drogues Stimulantes.

C'est avec ce produit que Malfi le Gémissant a pu honorer les cinq concubines de son maître Neymar de Rouen durant son absence. La Poudre de Vigueur ajoute temporairement 1D6 points de CON et confère une vigueur sexuelle exceptionnelle. Avec un tel produit, on n'est jamais en défaut pendant 1D4 heures. La VIR de la poudre est de 3D6 si une pincée en est inhalée ; mélangée à du vin, sa VIR devient 4D6. Si l'utilisateur réussit son jet de



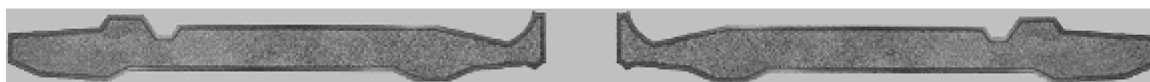


résistance, il n'obtient pas d'augmentation à son score de CON, mais sa vigueur sexuelle est néanmoins améliorée. Malheureusement, les surstimulations engendrées par ce produit donnent une chance cumulative de 1% par utilisation de rendre l'usager définitivement stérile (mais pas impuissant !).
La plupart des Apothicaires vendent cette poudre aux citadins désireux d'impressionner leur compagne. Dans les villages, les "vieilles sorcières", spécialisées dans les philtres, potions et autres décoctions étranges, obtiennent des effets très similaires à ce secret technologique uniquement grâce à leur connaissance des plantes et à leur compétence Potions.

Traceur (2-5) - Outils utilitaires

Discipline : Energétique. **Pré-Requis :** Accumulateur, Traceur, Calculateur.

Voici l'objet idéal pour poursuivre un seul Granbreton lâche et fourbe qui s'enfuit avec votre petite amie. Comment fait-on pour se servir de cet engin ? C'est simple, il faut d'abord réussir à poser le Mouchard, qui émettra un son seulement audible pour le possesseur du Traceur. A la base, la distance est de 15 mètres. Chaque point de COMP au-dessus de 2, ajoute 15 mètres à la distance.

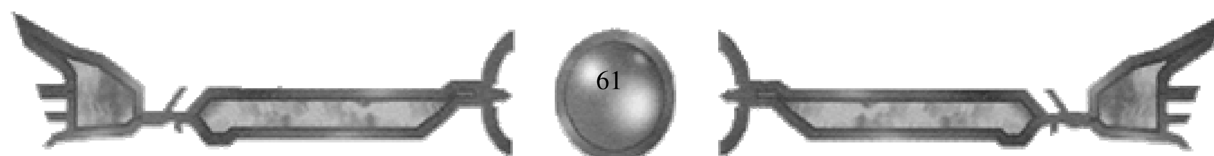


Nouveaux Savoirs Technologiques

Voies de la Rapidité (4)

Domaines d'application : Mécanique, Energétique, Alchimique.

Ce Savoir Technologique permet à son utilisateur de diminuer le durée de moitié le temps de réalisation (ceci permettant de diminuer le coût de réalisation de la machine). Cependant le minimum reste une semaine.




(c) 2000 O.SARAJA


OS



Une époque dont la devise est : *Mort à la vie*

Ce complément de règle à pour fonction d'aider le maître et les joueurs à gérer au mieux la partie et les personnages. Il vous propose de nombreuses règles optionnelles pouvant modifier votre vision du Tragique Millénaire.

- **Création de personnage :** ce chapitre vous proposera une nouvelle façon de créer votre aventurier européen. Sera-t-il un vieux routard de l'Europe ou bien un jeune novice découvrant les horreurs granbretonnes. Une ancienne caractéristique refait son entrée dans le monde d'**Hawkmoon** : la SANté Mentale.
- **Nouvelles professions :** de nouvelles professions de l'Europe. Certaines uniquement nationale d'autres plus communes. Evidemment de nouvelles règles accompagnent ce cortège de métiers.
- **Compétences :** retour sur le système de l'expérience, approfondissement de certaines compétences et bien entendu, nouvelles compétences.
- **Armes et armures :** tableaux étendus d'armes et d'armures, règles sur l'usure et la destruction de l'équipement des personnages. Localisation des blessures et réactualisation des bottes secrètes.
- **Nouveaux secret technologiques :** nouvelles sciences et nouveaux savoirs pour vos sorciers du VIème millénaire.